Hawkmoon



ORIFLAM

HAWKMOON

CHAIR ET METAL

Olivier Saraja

Couverture
Alain Gassner

Cartes
Bruno Martin

Correcteur
Pierre Léonard

Maquette
Philippe Dohr

Illustrations Intérieures
Jean Luc Sala, Franck Capelli, Alain Gassner

Production
Eric Simon

Remerciements à :
Serge Bourlatchka, Didier Bravais, Stéphane Cossec, Franck Chassant, Olivier Banessy, Alain Saraja, Abdelkader Moulay Ali, et très spécialement à Jean-Claude Tarby malgré sa retraite nordique !





Sommaire







Introduction

L'ouvrage que vous tenez entre les mains est le fruit de plusieurs années d'aventures en Sicile. Pour qu'il atteigne sa taille actuelle, il a fallu condenser, couper, remanier de nombreux textes, tout en préservant le foisonnement de détails qui faisait son charme. J'ai pris grand plaisir à l'écrire, et j'espère que vous en prendrez au moins autant à le lire et à le jouer.

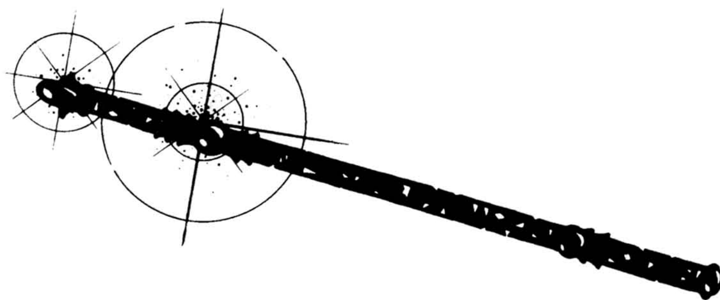
Outre ses nombreux remaniements, le texte original a été séparé en deux parties distinctes. La première comprend la description de la Sicile, selon le standard maintenant devenu un classique chez Oriflam. Néanmoins, il a été apporté de petites innovations, comme cette rubrique intitulée «Connaissance du Monde Ancien» ou encore celle se rapportant à la criminalité en Sicile. Elles se présentent sous la forme de cadres grisés dans les deux parties de ce livre.

La seconde partie, la plus volumineuse, met en scène une campagne entière, où les aventuriers seront aux prises avec une mystérieuse secte ayant réduit en esclavage une race extra-terrestre avancée, leur donnant la technologie nécessaire à la construction de nouvelles armes destructrices : les cyborgs !

J'ai essayé de bâtir ces scénarios dans un style moorcockien très fataliste. Comme dans les romans, les aventuriers seront souvent entourés de personnages non joueurs secondaires qui les accompagneront durant une aventure ou deux. Ils pourront leur apporter des renseignements, des armes et parfois périront pour sauver un aventurier. Cette utilisation est la plus dramatique employée par Moorcock dans ses romans, vous pouvez donc faire de même dans vos parties. Il vous reste néanmoins à vous, en tant que Maître de Jeu, la responsabilité de déterminer quel individu acceptera de suivre les personnages, et encore qui mourrait pour eux.

Chaque personnage important de la campagne a été méticuleusement décrit, et ses goûts vestimentaires sont également mentionnés. Les âges donnés correspondent à l'année 5298. Si vous désirez faire intervenir les personnages avant ou après cette année, vieillissez les ou rajeunissez les en fonction.

Enfin, pour tous ceux qui n'ont pas le temps de s'investir dans une longue campagne, ou qui préfèrent jouer des aventures sans lien, comme une succession de nouvelles, nous vous proposons les remaniements à effectuer à chaque scénario afin qu'ils deviennent cohérents dans leur indépendance. Ces suggestions sont destinées à diminuer le travail d'adaptation de Maîtres de Jeu désireux de découper la campagne. En règle générale, ni la Confrérie des Sorciers Gris, ni les lhorims, ni leurs terribles armes cybernétiques n'apparaîtront. Il convient donc de les remplacer par des «ennemis» d'une autre nature, et donc de changer la trame. Si nous nous sommes plus ou moins acquittés de cette tâche, il restera néanmoins un certain effort à fournir de la part des Maîtres de Jeu.









La Sicilia

Description Géographique

La Sicile est une grande île perdue dans la Mer du Milieu de l'Europe. Elle regroupe également sous son nom de plus petites îles voisines. L'apparence de la Sicile a connu quelques changements depuis le Tragique Millénaire.

Elle connaît maintenant dans le sud et l'ouest des déserts de terre brûlée. De grands marécages, dont un très spectaculaire de couleur rougeâtre, sont nés dans le sud. Mais surtout, la côte du Golfe de Géla s'est arrachée de l'île pour former un archipel.

La Sicile est un pays très montagneux et boisé (essentiellement par des pinèdes). L'île présente peu de richesses réelles, si ce n'est ses mines de soufre et de charbon. Le jaspe semble être la pierre précieuse la plus commune.

Le point culminant est le mont Etna, avec ses 4302 mètres. Il est à noter que le volcan est toujours en activité. On ne retrouve que de rares plaines sur les côtes, occupées par des bois très denses.

Au printemps, l'air est typiquement méditerranéen. Par contre en automne et en hiver, les températures se font basses, et en été, c'est la canicule. On constate généralement des températures allant de - 20°C à + 45°C dans l'année.

Les seules exceptions connues sont les îles de l'Archipel Lipari qui génèrent leur propre microclimat tropical. C'est un des autres changements majeurs apportés par le Tragique Millénaire.

En été, les températures atteignent facilement les 50°C dans les terres brûlées. Rien n'y pousse, et seul une faune reptile y vit, car même en hiver, la température ne descend pas en dessous de 15°C.

Population

La population est en majorité regroupée autour des grandes villes côtières. Il y a de plus une très forte population de résidents italiens à Messine.

Des îles, seules les Egates sont habitées, car les autres regorgent de créatures mutantes, animales comme végétales, hostiles à l'installation de l'homme.

Les marais sanglants sont populairement connus pour abriter des créatures légendaires, les bélals. Celles-ci n'ont pas été vues depuis près d'un siècle, et la légende veut que ce soit des créatures sanglantes. Les contes destinés à effrayer les enfants les mettent toujours en scène.

Population Sicilienne

Humains	
Siciliens	500 000
Granbretons	140 000
Italiens	30 000
Spanyars	10 000
Messine	54 000
Iles Egates	2 000
Mutants	
Malachi	5 000
Bélals	1 000
Autres	2 000
Total	**744 000**

La Sicile est réputée pour ses maîtres artisans qui fabriquent des meubles en bois de pin d'une qualité rare. Un marché s'est établi avec le continent pour l'exportation de ces meubles dans toutes les cours d'Europe. L'ébénisterie est donc un des artisanats privilégiés de la population, suivi de près par la joaillerie (voir aussi L'artisanat en Sicile dans les aides de jeu).

Organisation Politique

Depuis la disparition du Prophète qui a essayé d'instaurer un système démocratique et l'invasion des guerriers scandiens, la société sicilienne est essentiellement monarchique. Les titres de Seigneurs, Jarls, et autres, propres à la culture scandienne, ont très vite disparu pour laisser la place aux titres classiques de l'Europe féodale.

Il y eut donc en Sicilia des rois, des ducs, des barons, des comtes et des chevaliers, ainsi que bien d'autres titres encore. Fortement implantée, la noblesse eut vite tendance à surexploiter son peuple, chaque seigneur étant maître de ses terres et prélevant l'impôt qu'il voulait sur ses serfs. Cependant, chacun d'eux devait obéissance à son roi et lui versait une grande partie des taxes et impôts collectés.

La dynastie scandienne s'éteignit lors d'un soulèvement général qui mit fin à son occupation partout en Europe. Puis les italiens profitèrent d'une alliance pour prendre de force le pouvoir. On retrouve à la cour sicilienne même bien après sa révolte certaines habitudes italiennes, comme la présence d'une cohorte de conseillers au Roi. Socialement, c'est l'occupation italienne qui a le plus contribué à l'épanouissement du royaume.







Puis ce furent les spanyards qui, à leur tour, menèrent une politique d'expansion et s'emparèrent de la Sicilia. L'administration sicilienne étant déjà forgée, il ne leur resta plus qu'à la modeler à leur guise, avec une multiplication de fonctionnaires spanyards qui prirent en charge la province sicilienne. Pendant longtemps, le gouverneur spanyard tint dans son ombre le Roi-Prince sicilien (nouveau titre créé pour la dynastie royale sicilienne et inférieure dans le rang de nobilité aux Princes spanyards) dont chaque décision fut soumise à évaluation, et éventuellement, à application.

Avant l'ingérence granbretonne dans la politique sicilienne, de nombreuses réunions avaient lieu, présidées par le Roi-Prince et le Gouverneur spanyard. Les décisions prises étaient alors envoyées à chacun des administrateurs spanyards concernés, qui se chargeaient de les faire appliquer dans leur juridiction. La hiérarchie spanyarde imposée par les administrateurs se découpait ainsi, et est propre à la plupart des colonies spanyardes :

• **Gouverneur Spanyard** : il était chargé de la gestion des richesses et ressources du pays dans l'intérêt du trône d'Espanyia, ainsi que des relations internationales de la Sicile.

• **Chambellans** : les quatre ministres du Gouverneur, chacun en charge d'une fonction primordiale (armée, artisanat, commerce, et culture). Leur autorité dépend de celle du Gouverneur qui seul donne son aval aux décisions.

• **Intendants** : uniquement responsables devant le gouverneur, ils sont au nombre de huit (un par région : Duché de Palerme, Comté de Trapan, Comté d'Enna, Comté d'Agente, Comté de Tane, Duché de Syr, et Province de Messine ; plus un super-intendant, secrétaire personnel du Gouverneur). Ils sont chargés de faire appliquer les décisions prises dans leur juridiction.

• **Administrateurs** : l'un d'eux est assigné à chacune des grandes villes siciliennes. Ils participent aux côtés du maire (ou du plus important noble de la région qu'ils préfèrent seconder en tant que conseillers afin que le peuple n'ait pas l'impression d'une véritable main-mise sur l'autorité) au développement de la ville et de la région.

Ils sont chargés d'envoyer de réguliers rapports sur les difficultés et les progrès à leurs supérieurs. Ils détiennent les clés de la ville et celles des casernes en cas d'insurrection ou d'invasion.

• **Bourgmestres** : plus haute fonction que peut occuper un sicilien qui ne soit pas de haute naissance. Les petites villes et les grands villages sont dirigés par l'un d'eux. Ils détiennent les clés de la ville, mais aucune autorité militaire.

• **Connétables** : leur nombre varie d'un seul (village) à six ou sept (grande ville). Ils sont les responsables du maintien de l'ordre dans leur localité, et doivent faire respecter la loi. Ils commandent l'organisation et les actions des milices.

MER DU MILIEU
ARCHIPEL DE LIPARI
LA MER DU DRAGON
DÉTROIT DE MESSINE
MARAIS DE CATEMARE
ILES EGATES
LES MARAIS DE L'OUEST
GOLFE DE TANE CATANE
LES MARAIS SANGLANTS
MER DU MILIEU
TERRE BRISÉE
DÉTROIT DE MALTE
ARCHIPEL DE MALTE

LA SICILE GÉOGRAPHIQUE





• **Clercs** : ce sont les hommes de loi, regroupant les juges, les avocats, les notaires. Leurs charges semblables à celles de nos contemporains, et leur nombre varie en fonction de la taille de la localité. Il est à noter que la justice n'est pas indépendante de la caste politique à laquelle elle est assujettie. C'est pourquoi le règne spanyard a connu de nombreux prisonniers politiques, dont les plus embarrassants ont été enfermés dans une célèbre tour de Madreid. La plupart des opposants au régime sont pendus haut et court ou étranglés.

L'arrivée d'un état major granbreton au pouvoir bouleversa totalement cette organisation, la rendant finalement obsolète, bien qu'aucune de ces charges ne furent supprimées. L'empire procéda juste à un subtil changement de personnel, et Horatius endossa la charge de nouveau gouverneur de la Sicile.

D'ailleurs, il dirigea de main de maître cette petite île. La présence militaire granbretonne en Sicilia s'accrût en raison de sa position stratégique dans la Mer du Milieu, et la machine de guerre granbretonne se tournant vers les pays orientaux (Persia, Syrie et Turkia) et méditerranéens.

La Sicilia subît donc dès 5298 une loi martiale, qui motiva la formation de nombreux groupes de résistance, ainsi que celle d'indépendantistes semblables à ceux qui luttaient contre la domination italienne, puis spanyarde, il y a quelques mois à peine. Après la libération, la structure hiérarchique spanyarde fut néanmoins conservée par le gouvernement de la nouvelle reine, le titre de gouverneur ayant été supprimé au profit de la Reine Laura.

Sectes Présentes

Religion

L'église officielle est celle du Sincère Repentir, importée par les spanyards. Mais ce culte du continent n'est que très peu suivi. En effet, les siciliens ont depuis longtemps développé une tendance à rejeter tout ce qui vient du continent : on ne sait jamais d'où ça sort ni où ça va !

Des granbretons se sont installés dans la clandestinité sur une île des Lipari et ont fondé un temple dédié à l'Aral Vilsn, grand seigneur de l'église granbretonne. Leurs habitudes et leur présence sont inconnues de tous.

Les Chevaliers issus du Nouvel Ordre de Malte sont assez discrets en Sicile. Ils y viennent généralement pour commercer ou recruter des membres ou des serviteurs. Leur religion semble avoir développé une affinité avec celle du Sincère Repentir. Cet ordre, à rapprocher des Toges Noires de Normandia, sera totalement décrit dans un prochain Tatou.

Guildes

La guilde du commerce est prédominante et contrôle les exportations de meubles à travers toute l'Europe. Les bénéfices sont très équitablement partagés avec la guilde des ébénistes, ainsi qu'avec tous les artisans en général. Si les différentes guildes des artisans ne sont pas les plus puissantes, elles sont néanmoins très nombreuses.

Hors-la-Loi

Une bande de brigands est réputée pour se cacher dans le maquis, après avoir largement importuné le précédent Roi. L'arrivée des granbretons les a poussés à modifier leurs habitudes : ils ne s'en prennent maintenant exclusivement qu'à eux. Ils ont beau être des brigands, ils sont avant tout des siciliens et des patriotes.

La Mafia sicilienne est toujours très présente en ce millénaire. Elle régente le monde du grand crime. Tout au long de ce supplément, des cadres grisés présentent les aspects fondamentaux de la Mafia.

Le petit banditisme est également courant : voleurs de grand chemin, pickpockets, voleurs à la tire, cambrioleurs, braqueurs en tout genre... La liste est longue.

La Mafia Sicilienne : Présentation

La pègre sicilienne s'est organisée en familles de brigands dirigeant chacune un aspect de la criminalité : réseaux de prostitution, tables de jeux clandestines, racket, assassinat, enlèvement, chantage, contrebande, etc. Chaque famille dispose du monopole de sa spécialité, mais les guerres entre gangs ne sont pas rares, car il est fréquent de voir une famille étendre son pouvoir en débordant sur les activités du voisin. La taille d'une famille dépend de son activité. Si celle regroupant les spécialistes de l'assassinat est assez réduite (une vingtaine d'individus), les contrebandiers forment une organisation de plusieurs centaines de personnes. Seules des alliances d'intérêt et de pouvoir permettent aux plus petites de survivre face aux plus grosses, bien que leurs guerres se jouent souvent sur réputation. Aussi le cercle d'assassins n'est-il que rarement importuné, car sa compétence est largement reconnue.

La contrebande est relativement courante dans l'Europe du Tragique Millénaire. Elle s'organise souvent autour des clans mafieux basés dans les grandes villes, et fait appel à une main d'oeuvre assez importante. Plusieurs réseaux de contrebandes ont été formés en parallèle, évitant ainsi que la chute de l'une des branches n'entraîne celle des autres. C'est elle qui fournit avec abondance le marché noir avec une grande variété d'articles : alcools, épices exotiques, drogues, esclaves, tabac, armes rares, matériel technologique, et même renseignements divers. Mais également, tableaux, sculptures et autres objets précieux. La qualité de la marchandise proposée varie de «douteuse» à «irréprochable» : tout dépend du prix que l'on veut y mettre.

Le Culte du Purificateur

Des pyromanes sévissent parfois dans les bas quartiers de Messine. Il s'agit là de déséquilibrés qui agissent indépendamment, mais tous au nom du Grand Purificateur, Olon Macaricci. Celui-ci était un dément qui prétendait qu'il fallait nettoyer Messine de sa fange, et pour commencer, mettre le feu aux bas quartiers et à la vermine qui y séjourne. Après qu'il soit passé aux actes, Messine connut un de ses pires incendies, qui fit un très grand nombre de victimes. Il fut pendu pour ses actes criminels, et maintenant, tous les pyromanes qui sont attrapés le sont également.

Saints

Le nom de la Sainte Agathe est communément invoqué afin qu'elle apporte sa protection aux familles de Palerme. En effet, un petit culte s'est développé autour de cette sainte du Tragique Millénaire, vierge et martyre de son époque, originaire de la ville. Ce







culte n'a aucune organisation, ni aucun pouvoir connu. D'autres «saints» apparaissent occasionnellement, prophètes d'une nouvelle religion éphémère qui sombrera bientôt dans l'oubli. Mais les conversions étranges et exotiques sont d'autant plus nombreuses qu'en raison de sa position au centre de la Mer du Milieu, la Sicilia est particulièrement en contact avec de nombreuses cultures étrangères.

Sciences et Savoir

Scientifiques

Les siciliens ont toujours mal considéré ces sorciers responsables de bon nombre de leurs malheurs. Personne n'a oublié ni pardonné ce qui s'est passé lors du Tragique Millénaire. Cependant, malgré la venue le siècle dernier de l'Eglise du Sincère Repentir, on est bien loin des chasses aux sorcières effectuées en Europe. Le scientifique est toléré, tant qu'il reste dans la limite de la décence (à savoir : tant qu'il ne fait pas démonstration de ses talents). Souvent même, on apprécie qu'il mette ses talents les plus pratiques (les artisanats maîtrisés, par exemple), au service de la communauté.

Médecins et Erudits

Les médecins sont par contre fort populaires et auront toujours une place dans l'écurie ou à table (d'ailleurs, les siciliens mettent généralement un point d'honneur à accueillir qui le demande, bénévolement). Les érudits sont tolérés pour leur sagesse et leur savoir inoffensif. Souvent, ils enseignent aux villageois qui les hébergent à lire et écrire, ainsi qu'à compter. Parfois, en tant que gardiens de l'histoire, ils se convertissent en conteurs d'histoires, très populaires dans les zones rurales.

Universités et Produits Technologiques

Il n'y a pas d'université ni de grandes bibliothèques en Sicile, mis à part celle, modeste, de Palerme. En effet, il est difficile de faire prospérer la science dans un pays qui manque de matières premières, et les gens instruits s'en vont généralement sur le continent. Seule la contrebande (ou le grand bazar de Panteria) semble pouvoir remédier à cette carence de produits technologiques et de livres rares, mais à des prix prohibitifs.

Néanmoins, l'ingérence spanyarde dans la vie sicilienne a favorisé le développement des arts et de la culture, bien que celle-ci soit encore l'exclusivité de l'élite citadine. C'est pourquoi les troupes théâtrales nomades sont souvent rencontrées sur les routes, et que des nobles siciliens se sont ouverts au mécénat ces dernières décennies. Mais il reste encore bien des efforts à fournir pour que ces avantages touchent le monde rural.

L'Armée

L'armée traditionnelle de la Sicile est composé de miliciens volontaires. Chaque sicilien considère comme un devoir de servir l'armée de son Roi, même si l'actuel est un stupide fainéant.

L'armée sicilienne ne brille donc pas pour sa compétence. Cependant, sa principale arme, avant le glaive, c'est le courage. Elle aurait pu, si elle avait été mieux équipée, tenir tête plus longtemps aux hordes de sangliers granbretons lors de l'invasion de Palerme.

Milicien

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	14	12	10	15	14	13

Points de Vie : 14 **Armure** : Armure de Cuir, 1D6 - 1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Lance à 2 mains	40 %	1D10 + 2 + 1D6	40 %
Sabre	30 %	2D6 + 2	30 %
Petit Bouclier	-	-	40 %

Compétences : Premiers Soins 25 %, Equitation 30 %, Pister 30 %, Voir 40 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Sicilien 20/50, Langue Commune, - /40

Description Physique : plastron, jambières et protège-avant bras en cuir rigide, cagoule de cuir renforcée de plaques de métal protégeant le crâne, le front et les oreilles, emblème de la ville imprimé sur le devant du plastron, les officiers ont un cimier rouge au sommet de leur casque, sandales.

Lancier

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	**14**	**13**	**11**	**15**	**14**	**10**

Points de Vie : 15

Armure : Cotte de Maille, 1D6 (1D6 + 10 avec Grand Bouclier)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Lance à 2 mains	60 %	1D10 + 2 + 1D6	40 %
Epée Large	55 %	1D8 + 1 + 1D6	30 %
Grand Bouclier	-	-	60 %

Compétences : Premiers Soins 40 %, Voir 40 %, Eviter 30 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Sicilien 20/50, Langue Commune - /40

Description Physique : cotte de maille recouvert d'un surcot de tissu portant les couleurs de l'unité, culottes assorties, sandales, les officiers portent un brassard rouge couvrant en partie l'épaule.

Notes sur l'utilisation du Grand Bouclier en combat : *Notamment lorsqu'ils sont opposés à des cavaliers, les soldats concentrent leur effort sur l'attaque afin de briser la charge adverse.*

Ne parant pas, ils comptent sur les 10 points de protection supplémentaires apportés par le bouclier pour survivre à la charge, mais surtout sur la longueur de leur lance qui leur assure l'initiative du premier coup. Lorsque la manoeuvre se déroule bien, les cavaliers s'effondrent avant de les frapper. Au lieu d'appliquer leur propre bonus de dommages, les lanciers appliquent ceux de la monture ou de la personne dont ils reçoivent la charge.





Frondeur

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	15	13	13	15	15	12

Points de Vie : 16 **Armure** : Gilet Cuir Souple, 1D4 - 1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Fronde	70 %	1D8 + 1D4	-
Epée Courte	65 %	2D6 + 1	60 %

Compétences : Premiers Soins 25 %, Voir 50 %, Eviter 50 %, Se Cacher 40 %, Embuscade 40 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Sicilien 20/50, Langue Commune - /40

Description Physique : chemise et culottes kaki, gilet de cuir marron, bottes de marche, couvre chef en cuir souple, les officiers portent les couleurs de l'unité.

Une armée régulière est néanmoins entretenue. Elle est formée d'excellents guerriers et efficacement dirigée par des vétérans des guerres qui ont secoué l'Europe. Leur seule faiblesse réside dans leur nombre trop peu élevé, 1 500 hommes en tout. C'est un corps entièrement composé de fantassins, les chevaux étant particulièrement inefficaces dans le maquis ou les collines accidentées, endroits dans lesquels les siciliens sont parfaitement entraînés à se battre, ce qui leur assure une excellent mobilité. Ces corps d'armes supérieurs sont un legs de l'occupation spanyarde, bien qu'ils aient depuis acquis leurs propres identité et stratégies.

Une section spéciale de 200 frondeurs se détache de l'armée régulière. Ils sont spécialisés dans les actions de guérillas, leurs objectifs étant de détruire la mobilité de leurs ennemis. Leurs cibles privilégiées sont les chevaux, les chars et les arbalétriers, ainsi que les réserves d'armes et de vivres. Une fois leur attaque éclair menée, ils se replient aussi soudainement, ne laissant que peu de chances à l'ennemi d'engager une action de représailles. Cette unité devance généralement le corps de lanciers pour disloquer l'armée adverse. Si l'armée sicilienne ne brille pas par sa puissance, c'est le non-respect des techniques de guerre conventionnelles qui fait sa force...

Jusqu'à l'invasion granbretonne, une armée de mercenaires était au service du trône sicilien. Mais ses 2000 hommes tombèrent irrémédiablement devant la charge granbretonne en 5298.

Personnalités

Comte Remo Adrano

Noble, Comte de Tane

Valeurs : obstiné, statut social, amour, réputation, bravoure, caractériel

C'est un homme dont les efforts pour freiner l'exode de son peuple vers des territoires plus cléments sont de plus en plus intenses. En effet, la présence du volcan Etna sur ses terres met considérablement en danger plusieurs villes, surtout Adrano, Areale et Tane elle-même. Fort et courageux, mais surtout très amoureux de son épouse Vanni, il mourra pour elle lors de l'invasion granbretonne, afin de cacher aux chèvres granbretonnes ses origines scandiennes. La jeune femme, sauve, rejoindra la résistance.

Duc Orso Doccardo

Noble, Duc de Syr

Valeurs : rusé, choix, sens du respect, altruiste, sens moral, généreux

Le Duc Orso Doccardo est un vieil homme malade et fatigué. Toute sa vie, il a essayé d'améliorer la condition de son peuple. C'est donc un homme très aimé de son duché qui le place généralement au dessus du Roi Galliani. Il n'a jamais apprécié Mario Essilati, ce jeune intrigant qui fait cependant preuve d'un grand talent politique. Peut être est-ce parce qu'il a réussi à épouser sa très jeune cousine (décédée en 5295), et que n'ayant pas d'héritier direct, ce Mario pourrait bien être le prochain Duc de Syr...

Sir Duhann

Connétable de l'Ordre de l'Anguille, Régent de la province de Messine, et Intendant Général des Impôts

Sir Duhann a acquis son titre de Connétable après deux années d'intrigues. Son intelligence a été remarquée à la cour du Roi-Empereur Huon qui l'a nommé adjoint de Fen Horatius en Sicilia.

En parfait mégalomane, Sir Duhann veut recueillir tous les lauriers des progrès faits en Sicile. Aussi cherche-t-il à se débarrasser de son rival chèvre. Ses tentatives n'ont pu être audacieuses, car il se sait étroitement surveillé par toute une escouade de renards.

Ce Connétable de l'Anguille s'occupe de l'économie du pays, et est en train de la restructurer en faveur de la noblesse, afin de pouvoir financer l'achat de leur allégeance, dont l'appui lui permettrait d'évincer définitivement Horatius.

Sir Duhann

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	SAN
13	15	12	19	15	12	14	25

Maladie Mentale : Sans Sentiment (léger)

Points de Vie : 15

Armure : Armure de Plaques avec Casque , 1D10 + 2

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Longue	55 %	1D10 + 2 + 1D6	60 %
Lance Feu	60 %	5D6	-

Compétences : Crédit 93 %, Eloquence 65 %, Persuader 80 %, Intriguer 72 %, Piloter un Ornithoptère 48 %, Nager 72 %, Se Cacher 41 %, Déplacement Silencieux 26 %, Ecouter 60 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Granbreton 100/100, Langue Commune 97/100, Anguille - /95, Sicilien 45/64, Vieil Anglais 25/12

Valeurs : rusé, succès, culte de l'argent, statut social, couard, cupide

Description Physique : 1.74 m, 84 kg, corpulence moyenne, 42 ans, masque d'anguille finement ciselé et argenté, armure de plaques identiquement décorée et figurant des arabesques et des scènes marines, cape pourpre, écarlate ou bleu marine selon l'humeur, parle d'une voix haut perchée, bouge lentement et avec grâce, toujours flanqué de quatre gardes du corps de son ordre.







Lors de la libération, Sir Duhann réussira à prendre la fuite, laissant derrière lui les portes grandes ouvertes aux rebelles. C'est ce qui marquera la chute du dernier bastion sicilien de la Granbretanne.

Duhann saura retourner sa veste et participera au gouvernement de la Reine Flana, comme Maréchal des Finances.

Comtesse Laura d'Evechio

Noble, Comtesse de Trapan

Femme douce et sensible, la comtesse n'a eu qu'un rôle effacé à la cour. Elle a toujours tenté d'éveiller le roi à la menace granbretonne, mais sans succès.Elle entretient secrètement plusieurs mouvements de résistance, les ravitaillant en armes et en nourriture.A de rares occasions, elle prend elle même la direction des opérations, ou se mêle à une affaire importante, au lieu de laisser ses partisans s'en occuper.A la libération, elle sera nommée par son peuple Reine de Sicile, tâche dont elle s'acquittera avec une assurance gagnée lors de l'occupation.

Mario Essilati

Héritier du Duché de Syr, Maître officiel de la Confrérie des Sorciers Gris, Gouverneur de la ville de Syr pour le Glorieux Empire du Roi Huon et Commandeur de l'Ordre du Faucon.

Laura d'Evechio

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
09	12	12	18	17	15	16

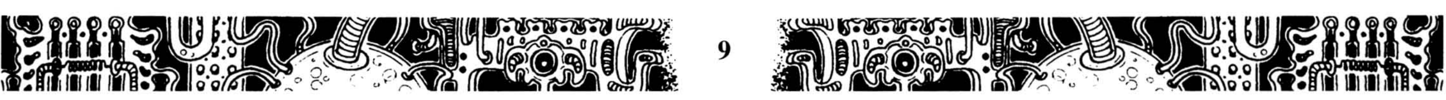
Points de Vie : 12 **Armure** : Aucune, 0

Compétences : Crédit 80 %, Eloquence 90 %, Persuader 85 %, Connaissance de la Musique 80 %, Connaissance du Monde Ancien 40 %, Intriguer 60 %, Ecouter 70 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Sicilien 95/100, Langue Commune 80/80, Vieux Sicilien 40/25, Vieux Français 30/10

Valeurs : rusée, choix, sens du respect, amitié, sens moral, bravoure

Description physique : taille 1.71 m, 54 kg, faible corpulence, 32 ans, yeux noisettes, cheveux bruns coupés courts, visage attrayant, voix douce et calme, élégante, affectionne tout particulièrement les longues robes de couleur carmin.





Valeurs : rusé, ambitieux, revanchard, trop sûr de soi, machiavélique, statut social

Essilati dispose de plusieurs décennies d'expérience dans le domaine de l'intrigue, puisqu'il est l'une des cinq personnes à profiter de l'immortalité conférée par le peuple Lhorim. Il se dévoue corps et âme à sa Confrérie, dont il est officiellement le Chef. Mais en réalité, il n'est qu'une marionnette dans les mains d'Anconin Gianni. De plus, Mario est un intrigant arriviste de la pire espèce. Sentant la fin d'Orso Doccardo proche, il a décidé d'épouser son unique cousine. Celle-ci étant décédée («accidentellement», bien sûr) depuis trois ans maintenant, il devient le seul et unique héritier d'Orso. Enfin, Essilati a intelligemment profité de l'invasion granbretonne pour s'imposer politiquement à la tête de Syr.

Il a également reçu le titre de Commandeur de l'Ordre du Faucon. Cependant, l'Empire ne lui fait qu'une confiance relative, et Mario ne peut pleinement exploiter sa charge pour espionner l'Empire pour le compte de sa Confrérie.

Galliani 1er

Roi de Sicile

Le Roi Galliani est l'exemple même du monarque paresseux et nullement préoccupé par son peuple. Seuls comptent les sacs d'or provenant en grande majorité d'un impôt aberrant prélevé sur la ville de Messine. Il a été heureux de prendre le pouvoir à l'arrivée des granbretons lorsque le précédent Roi n'avait pas voulu renier ses origines scandiennes, et que Fen Horatius, en bon Connétable de l'Ordre de la Chèvre, se fît un plaisir de le faire écarteler, lui, sa femme et ses deux enfants, pendant toute une semaine. Galliani croit maîtriser la situation et pouvoir se débarrasser de Fen quand il le voudra. En fait, il vit totalement dans son ombre, chacun de ses beaux ordres jetés aux oubliettes. Malgré sa kyrielle de conseillers, il n'a aucune vision du monde extérieur. Il périra en même temps que Fen Horatius lors de la libération, persuadé d'avoir à faire avec une simple jacquerie.

Galliani 1er

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	12	12	11	15	13	14

Points de Vie : 12 **Armure** : Aucune, 0

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Arc Composite	35 %	1D8 + 1	-
Rapière	40 %	1D6 + 1	40 %

Compétences : Crédit 75 %, Eloquence 60 %, Connaissance de la Musique 40 %, Connaissance du Monde Ancien 23 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Sicilien 70/90, Langue Commune 50/70, Grek 15/15, Vieux Sicilien 10/10.

Valeurs : culte de l'argent, possessif, statut social, caractériel, beauté, cupide

Description Physique : 1.71 m, 117 kg, forte corpulence, 47 ans, petits yeux gris, front dégagé, cheveux fins, gras et bouclés, cou adipeux et doigts boudinés, panse proéminente, vêtu d'une toge patricienne rehaussée de motifs géométriques sur les franges, sandales lacées jusqu'en haut des mollets, se déplace dans une litière portée par six esclaves, aime s'adonner à la chasse.

Fen Horatius

Gouverneur de la Sicile, Connétable de l'Ordre de la Chèvre, Chef des Armées en Sicile et Duc de Palerme.

Fervent serviteur de l'Empire, diplomate hors pair, guerrier exceptionnel et d'une lucidité incroyable. Ce sont les différents qualificatifs qui conviendraient le mieux à Fen. Mais on pourrait y ajouter fléau du peuple scandien, tortionnaire, et dément sanguinaire mais raffiné. Il est conscient de l'importance de la Sicile pour la conquête des pays orientaux, et il intrigue pour être un des favoris de Huon. Il convoite ainsi le titre de Grand Connétable de son Ordre. Il ne veut absolument pas perdre cette île, aussi y entretient-il quantité de garnisons granbretonnes. Il n'a aucune confiance en l'armée régulière du pays, car il la sait constituée d'opposants au régime. Ne pouvant la dissoudre définitivement, il se borne à en réduire l'usage au minimum. Fen connaît quelques difficultés avec Sir Duhann, qui convoite sa place de gouverneur. Quantité de renards le surveillent, prêts à déjouer tout complot qui le viserait. Il s'en serait volontiers débarrassé si Huon ne le lui avait pas adjoint personnellement.

Fen mourra au terme du siège du palais royal lors de la libération. Sa tête encore masquée sera promenée au bout d'une pique dans toute la ville, avant d'être installée dans la salle de trophées du palais.

Fen Horatius

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	SAN
17	19	15	18	16	14	11	30

Maladie Mentale : Sadique (léger)

Points de Vie : 22

Armure : Armure de Plaques avec Casque, 1D10 + 2

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache de Bataille	92 %	1D8 + 2 + 1D6	93 %
Epée Longue	90 %	1D10 + 2 + 1D6	90 %
Lance Feu	60 %	5D6	-

Compétences : Crédit 80 %, Eloquence 75 %, Persuader 80 %, Piloter un Ornithoptère 40 %, Voir 70 %, Navigation Aérienne 30 %, Connaissance de la Guerre 70 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Granbreton 90/100, Vieil Anglais 60/40, Sicilien 30/60, Scandien - /20, Langue Commune 90/90, Chèvre - /80

Valeurs : revanchard, obéissant (Huon), honneur, bravoure, goût du danger, tyrannique

Description Physique : 1.90 m, 108 kg, 43 ans, masque de chèvre relativement sobre bien que rehaussé d'or et de pierres précieuses (cornes), lourde armure portant simplement ses armoiries, longue cape en peau de chèvre, cuissardes, tempérament agressif et prompt à la colère, deux gardes du corps issus de son ordre.

Comte Maurizio Lin'ori

Noble, Comte d'Agente, Commandeur de l'Ordre des Vautours

Valeurs : choix, sens du respect, obéissant, réputation, honneur, beauté

Cet homme est à l'image de son comté : poussif, isolé, sans brillant avenir. Son domaine est certes plus grand que le Duché voisin de Syr, mais est envahi par les ruines, les terres brûlés et les







marécages. Son peuple est relativement triste, et l'arrivée des Granbretons ne fera qu'accentuer le malaise déjà existant. Maurizio Lin'ori acceptera une charge de Commandeur dans l'Ordre des Vautours en échange de l'abdication de son Comté.

Ce faisant, il croira donner un meilleur avenir à son peuple, pour se rendre finalement compte de son erreur après l'écoulement de plusieurs mois.

Finalement, à la libération, il préférera se suicider plutôt que d'affronter sa honte, laissant son Comté sans héritier. La nouvelle Reine Laura confiera ses terres à des conseillers qui sauront les rendre prospères.

Comtesse Andrea Piastelli

Noble, Comtesse d'Enna

Valeurs : rusée, ambitieuse, amour, caractérielle, beauté, bravoure

A la différence de son cousin, le Comte d'Agente, Andrea mène une politique énergique et avisée. Ses terres sont les plus difficiles à travailler, en raison du relief fort accidenté.

Cependant, elle a intelligemment mis en place des cultures étagées et un ingénieux système de rotation des jachères, mettant son peuple à l'abri du besoin.

Les forêts couvrant son comté sont immenses, et sont l'abri du peuple malach sicilien, avec qui elle entretient des rapports privilégiés.

Son médecin personnel appartient à cette race mutante, elle même ayant désavoué les médecins traditionnels (son plus jeune fils ayant été emporté par une maladie bénigne à la suite de l'incompétence de ses médecins).

Cependant, elle ne parviendra pas à obtenir l'aide du peuple malach entier, tout au plus celle de quelques de tribus, pour lutter contre la Granbretanne.

La Comtesse a mis au monde sept enfants, avec trois maris différents qui ont tous disparus dans des circonstances absolument regrettables. Malgré sa réputation de coureuse d'hommes, nul n'a cependant osé l'accuser de leur disparition. Elle survivra à la libération, et prendra un nouvel époux choisi parmi quelques héros siciliens...

Maître Scalffi Sicero

Résistant

C'est un homme mûr d'une quarantaine d'années. Vétéran de nombreuses campagnes à travers l'Europe, ayant servi dans l'armée mercenaire du Comte Airain, son expérience est reconnue par tous.

Capitaine de la garde personnelle du Roi-Prince Ariano, il a pris le maquis après s'être opposé à l'alliance avec les granbretons.

La résistance active s'est principalement organisée autour de lui, mais il a veillé à ce que des contacts soient maintenus avec tous les groupes rebelles, y compris les brigands siciliens.

Il a passé quelques semaines en compagnie de la tribu malach des Pieds Agiles qui lui accordent parfois leur aide lorsqu'il s'agit d'héberger ou de soigner des résistants.

Il a été le principal coordinateur de la libération en Sicile. Gravement blessé, il sera nommé chancelier par la nouvelle Reine-Princesse Laura d'Evechio en récompense de ses services et forcé d'oublier le métier des armes.







Scalffi Sicero

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	17	13	15	12	15	14

Points de Vie : 18 **Armure** : Cotte de Maille, 1D6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Sabre	85 %	2D6 + 1	54 %
Ecu	-	-	88 %
Arc Long	90 %	1D10 + 2 + 1D4	-

Compétences : Traquer 70 %, Ecouter 60 %, Voir 45 %, Chercher 66 %, Déplacement Silencieux 48 %, Camouflage 84 %, Embuscade 91 %, Persuader 74 %, Crédit 47 %, Eloquence 25 %, Premiers Soins 46 %, Herboristerie Malach 48 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Sicilien 70/85, Langue Commune 50/81, Dialecte Malachi - /22, Vieux Sicilien 10/12

Valeurs : obstiné, choix, revanchard, honneur familial, pédagogue, bravoure

Description Physique : 1.79 m, 91 kg, corpulence moyenne, 41 ans, yeux gris, calvitie naissante, corps puissant et rapide, voix forte de baryton, épais sourcils toujours froncés, fine cotte de maille portant les armoiries de l'ancienne dynastie sicilienne, boite légèrement de la jambe gauche, nombreuses cicatrices sur le corps.

Sites Intéressants

L'île aux Ossements

C'est un autre nom de la Sicilia, très rarement utilisé. L'origine de ce surnom remonte vraisemblablement à la nuit des temps, et seule une poignée d'érudits en connaît la signification.

Connaissance du Monde Ancien

Du temps où la Sicilia était un pays encore jeune, elle gémît sous la botte du maléfique empire cataginois. Ce peuple décadent en était arrivé à ne plus utiliser que des troupes de mercenaires pour mener ses conquêtes. Etait-ce pour ne point les payer ou pour protéger leur capitale d'éventuels pillages, personne ne le sait aujourd'hui, mais les cataginois se débarrassaient discrètement de leurs mercenaires une fois leur guerre menée. C'est ce qui arriva un jour au large des côtes de notre belle île. Par centaines les mercenaires furent précipités à la mer. Bien des semaines plus tard, les milliers d'ossements des pauvres noyés jalonnèrent les plages et donnèrent ce sombre surnom à notre île.

Agente

8000 habitants

Il y a peu à dire de cette ville qui souffre de son isolement. Elle commerce avec les villages bordant les marais, qui lui vendent des peaux de dévoreurs des marais. Une caserne de 800 masques est chargée de veiller sur la région, sous le commandement d'un état major granbreton ayant élu domicile dans le Temple de la Concorde, spécialement restauré par des centaines d'esclaves siciliens. La ville est également appelée Girgenti par la population locale.

Connaissance du Monde Ancien

• Un tyran de l'Ancien temps, répondant au nom de Phalaris, aurait fait construire un gigantesque Taureau d'Airain, où il faisait brûler ses victimes. Ce taureau est un des trésors perdus de Sicile. Sa valeur potentielle est difficilement estimable.

• De nombreux explorateurs ont disparu après être partis à la recherche de la mystérieuse vallée des Temples. Les légendes en font une mine d'or de l'archéologie.

Castelverano, la Cité Hantée

Population : 0

Cette cité en ruine est située en bordure des terres brûlées de l'ouest. Jungle de fer et de béton, sa seule population se résume en des lézards se dorant sur les poutrelles d'aciers des immeubles éventrés. Rien n'a changé depuis le Grand Cataclysme. Des coups de vents intempestifs soulèvent sa cendre toujours chaude et la font danser dans les ruelles hantées. La nuit venue, la ville s'illumine de mille feux. Les radiations libèrent la lumière accumulée durant la journée et le voile du temps et de l'espace se déchire, libérant pour la nuit dans les rues de la cité des créatures fantomatiques.

Certains croient qu'il s'agit des âmes des êtres pris par la Pluie de Feu. D'autres disent que ce sont des démons qui profitent de la faiblesse du monde pour s'y immiscer. Les voyageurs, inconscients et égarés dans la nuit, qui prennent les lumières de Castelverano pour celles d'une vraie ville s'y aventurent parfois, mais ils n'y rencontrent que la folie, si jamais ils en ressortent. La légende veut qu'un jour un homme à la droiture exemplaire mettra fin à la malédiction de cette ville, et qu'enfin les âmes de ses morts pourront reposer en paix.

Corleone

3100 habitants

Corleone est une ville de moyenne importance dont la position dans le Comté de Tane assure une certaine prospérité. En effet, la ville est le point de rendez-vous des routes sillonnant l'ouest sicilien.

Connaissance du Monde Ancien

• Corleone est le berceau de la Mafia sicilienne depuis des temps immémoriaux. On dit qu'elle a toujours existé et que nul n'en viendra jamais à bout. On soupçonne ses dirigeants d'être immortels et de régner sur la criminalité sicilienne depuis une période antérieure à l'Age d'Or.

Enna

2600 habitants

Nichée au creux des montagnes à quelques 931 mètres d'altitude, le vaste panorama offert à sa population en a fait un des postes de surveillance les plus efficaces lors des guerres de conquête livrées par l'Espanya à l'Italia. C'est pour cela que d'aucun la nomme le Belvédère de Sicilia. Sa petite population se nourrit principalement de l'élevage de mouflons et de cultures étagées sur les pentes montagneuses. Peu riche, elle n'entretient que de difficiles échanges commerciaux avec le reste de la Sicilia. L'arrivée des granbretons à ce poste de surveillance a davantage appauvri la population.

Géla

20 Serpents, 10 Lézards, 3 Vipères, 75 Serpents de Mer et 200 Poissons.

1000 esclaves, serviteurs et galériens.







Cet îlot, plus grand que celui de Liacat, n'est pas entièrement recouvert par les ruines de la vieille cité. Au contraire, une bonne partie de Géla a sombré lors du Tragique Millénaire. Géla a été la ville la plus sévèrement touchée par le Tragique Millénaire de toute la Sicilia. Ses décombres ne renferment rien d'exploitable, à de rares exceptions près. Dès l'invasion granbretonne, cette île a été occupée par le Ténébreux Empire.

Cet avant-poste maritime garde actuellement plusieurs fonctions : tout d'abord, prévenir une activité de goules trop importante près des côtes. Pour cela, un port renfermant plusieurs croiseurs poissons et serpents de mer a été aménagé. Les navires patrouillent souvent les eaux de Terre Brisée. Ensuite, ils doivent empêcher les contrebandiers de sillonner ces eaux. Cette pratique est courante, malgré le danger que représentent les goules des mers.

Enfin, un corps scientifique s'y est également installé, afin d'observer les phénomènes lumineux qui apparaissent à l'improviste dans la journée ou la nuit, à n'importe quelle période de l'année. Les seules manifestations régulières semblent être les nuits des solstices d'été et d'hiver, où des gerbes de lumière précèdent l'apparition de grandes colonnes lumineuses s'élançant vers le ciel étoilé. Plusieurs expéditions sur les îles les plus lointaines n'ont rien révélé, mis à part des rencontres avec des créatures mutantes hostiles.

Liacat, la Ville Sur les Eaux

Les ruines de Liacat recouvrent ce caillou de Terre Brisée. Elles ont été pillées au fil des siècles de tous les trésors de l'Ancien Monde qui avaient été découverts avant que les goules ne s'installent en maîtresses de l'île. Elles ont établi leur propre société à Liacat, et leur Reine, extrêmement vieille et vicieuse, à l'instar de Wachiausore dans l'Ile Brisée, règne sans partage sur les douze tribus de la Ville sur les Eaux. On dit même que les ruines de la cité prennent naissance sous les eaux, dans le palais de la Reine Miss'ark'assah. Ce que les humains n'avaient pas pillé dans Liacat, les goules l'ont emporté. Les grottes sous-marines de Liacat regorgent de trésors, mais on ne sait si elles ont su les préserver des profondeurs. On les dit également d'une richesse incroyable. Pourtant, tout commerce avec les goules a été interdit, surtout le troc contre des armes en métal.

A plusieurs reprises, les humains ont monté des expéditions exterminatrices contre les goules, mais toutes les tentatives se sont soldées par un fiasco total. Des contrebandiers n'hésitent pas à venir commercer avec les goules, leur offrant des pointes de lance et des poignards en gage d'amitié. En échange, ils obtiennent quantité de coraux et même des trésors de l'Ancien Temps.

Il est inutile de préciser que les goules trouvées sur les plages ou dans les terres sont abattues à vue. Certains artisans côtiers savent confectionner des armures de cuir à partir des peaux de goule (voir l'Ile Brisée page 41). Bien sûr, des goules qui captureraient les possesseurs de telles protections se montreront extrêmement cruelles et impitoyables dans leur mise à mort.

Messine

54 000 habitants

C'est la plus grande ville de toute la Sicile. De nature marchande, elle est dirigée par un gouverneur connétable de l'Ordre de l'Anguille, Sir Duhann.En plus de sa population fixe, elle accueille environ 15 000 italiens et de nombreux visiteurs du continent. Ainsi, la principale ville portuaire de Sicile voit sa population doubler tout le long de l'année. Véritable ville fourmilière, ses différents quartiers se sont adaptés pour proposer n'importe quel service à des prix pas toujours raisonnables.Messine est le repaire préféré des résistants. Elle le doit à son aspect cosmopolite et à la nécessité de toujours porter une arme sur soi. En effet, les rues sont très peu sûres, et l'arrivée des granbretons n'y a pas changé grand chose.Construite sur le détroit de Messine, la ville entretient d'excellentes relations commerciales avec la ville italienne de Reggicabria.

Les Goules des Mers

On peut dénombrer près de 44 colonies de goules en Sicilia. Elles sont réparties comme suit :

- 3 tribus dans le Golfe de Tane
- 5 tribus près du Marais de Catemare
- 6 tribus réparties entre les Egates et les Marais de l'Ouest
- 18 tribus à Terre Brisée
- 4 tribus dans l'Archipel de Lipari
- 4 tribus dans le Détroit de Messine
- 3 tribus dans le Détroit de Malte.
- 1 tribu dans les eaux de Panteria

Chaque tribu est formée en moyenne d'une vingtaine de membres, ce qui fait près de 880 goules des mers en Sicilia !

Suivant leur situation géographique, les goules n'ont que peu de rapport avec les autres tribus. Cependant, à Terre Brisée, la très forte concentration de goules a entraîné des tensions entre les dirigeants de ses tribus. A l'heure qu'il est, douze tribus ont rejoint la Reine Miss'ark'assah, tandis que sept autres se sont ralliées à Kessa'ark'tolbahh, que l'ont dit originaire de la même pondeuse que la première. Les deux goules souveraines se livrent actuellement une guerre territoriale, chacune revendiquant les eaux de Terre Brisée. Les échauffourées et les guerres sous-marines sont nombreuses, mais malgré leur plus grand nombre, les goules de Miss'ark'assah éprouvent quelques difficultés à vaincre les goules ennemies, armées de lances et de tridents en métal.

La suprématie de Kessa'ark'tolbahh, que l'on appelle aussi le Roi des Dragons Marins, est due aux échanges qu'il fait avec les pêcheurs côtiers, mais surtout avec les mutants de Panteria, auprès desquels il a détaché une tribu de goules entière. En les couvrant des trésors des navires coulés, de perles et de multicolores coraux sous-marins, il s'assure de l'acquisition d'armes en métal bien plus efficaces que les traditionnelles armes en bois marin. Miss'ark'assah de son côté, a misé sur l'accroissement du nombre de ses enfants. Elle a bien sûr compris d'où vient la force de son rival, mais malgré ses efforts, elle ne parvient pas à nouer les même liens avec les côtiers siciliens. En effet, elle enlève beaucoup trop de pêcheurs destinés à recevoir ses oeufs de goule. Pourtant, les décombres de la Cité sur les Eaux regorgent de trésors dont seraient avides les siciliens. Les autres tribus disséminées dans les eaux cerclant la Sicilia sont relativement plus calmes. Très peu de guerres sont à déplorer, ces tribus étant plus primitives. La plupart des goules sont inintelligentes, nées plus classiquement des animaux marins. Elles ne dédaignent cependant pas, pour assurer la survie de leur race, capturer des humains et leur implanter leurs horribles oeufs. Elles n'entretiennent pratiquement aucun commerce avec les humains, n'ayant rien d'autre à leur proposer que le bois marin.







Connaissance du Monde Ancien

• Initialement, la ville tire son nom des Messéniens chassés de leur patrie, en 486 avant JK.

• Les ruines de sa Cathédrale remontent à l'époque des conquêtes normandes. De gigantesques catacombes permettraient de traverser la ville d'un bout à l'autre sans jamais mettre le nez dehors. Leur éventuel accès n'a jamais été découvert.

• Messine a été à plusieurs reprises détruite par de violents tremblements de terre durant l'époque précédant le Tragique Millénaire.

Palerme

22 000 habitants

Il s'agit de la capitale de la Sicile. C'est dans son palais royal (le palais Normand) que résident le roi Galliani et le gouverneur Fen Horatius. Cette ville contient le plus grand casernement granbreton de l'île, avec près de 10 000 masques. Le Sincère Repentir a été accueilli dans l'antique église de Sainjan l'Ermite. Elle est aussi riche que la ville de Messine, surtout grâce aux impôts qui taxent de moitié les gains de la ville marchande. Palerme regroupe les plus hauts dignitaires de la noblesse sicilienne, dont la plupart ont des origines scandiennes. Bien sûr, ils se gardent d'en parler, par peur des chèvres granbretonnes. La ville a été reconstruite sur les ruines de l'ancienne Palerme. Cependant, de vastes zones de ruines trop irradiées pour y vivre sainement ont été laissées à l'abandon, aux mains des asociaux et de mutants souvent dangereux. Palerme est la seule ville de Sicilia à abriter une université, bien que celle-ci soit très pauvre. Cependant, elle abrite également de remarquables monuments de styles byzantino-arabe (comme la chapelle palatine) et baroque (comme le palais royal) qui furent préservés et restaurés durant l'âge d'or, et épargnés par le Tragique Millénaire, qui font maintenant l'objet de nombreuses études architecturales et historiques.

Connaissance du Monde Ancien

• Un riche musée archéologique aurait été construit dans la ville bien avant le Tragique Millénaire. Ses ruines ainsi que ses secrets ont été perdues dans les zones irradiées, et jamais personne n'a encore été capable de les localiser. Gageons qu'elles renferment de vastes connaissances !

• Les catacombes des Capucins ont suscité l'intérêt de grandes familles d'explorateurs de par le passé. Mais ceux qui en ressortirent affirmèrent n'avoir rien trouvé, ni rien vu d'exceptionnel. Des années plus tard, certains d'entre eux comptèrent parmi les grands richissimes de Sicilia, tandis que les autres finirent dans la misère totale. Nul ne sait vraiment ce qu'elles cachent.

Syr

8000 habitants.

De taille respectable, Syr est une ville relativement prospère. Elle abrite des vestiges grecs et romains plusieurs fois millénaires. L'un d'eux, le Temple de Minerve, a été rachetée par le Sincère Repentir qui, désormais, y officie selon le Livre Noir.

Centre culturel sicilien, c'est dans ses théâtres et amphithéâtres que l'on forme les comédiens siciliens. Ses carrières fournissent abondamment les autres villes en pierres, lorsqu'elles ne servent pas de prisons, à l'instar des latomies de la Sicile Antique

C'est également dans cette ville que sont formés les maîtres d'esclaves les plus réputés d'Europe. Les cours des royaumes pratiquant l'esclavagisme les font venir à grand prix. Le Syraco, un grand marais naturel, s'étend aux pieds des vieilles murailles qui entourent la ville.

La ville de Syr s'est développé à partir d'un îlot nommé Trygie. Elle s'étend maintenant sur la terre ferme grâce à des ponts cyclopéens. Elle abrite un autel colossal consacré à un héros (Rion II)



mort depuis longtemps déjà. Celui-ci fait plus de 200 mètres par près de 25 mètres de côté, et accueille des sacrifices une fois tous les deux ans. Lors de ces périodes de festivités, 80 taureaux y sont immolés, afin que la ville continue à prospérer.

Connaissance du Monde Ancien :

• Un culte consacré à un héros de la Sicile Antique se serait développé dans les catacombes de la ville depuis des millénaires. Ce héros, Denys l'Ancien, se distingua lorsqu'il chassa le noir peuple cataginois de Sicile. Une chapelle serait également réservée à un certain Agathoclès, dont le rôle dans ces luttes est resté obscur à travers les millénaires.

• Ce culte serait-il le gardien de la mythique fontaine d'Arethuse que nul n'a encore jamais découvert ? Selon les légendes, elle serait distillatrice de l'éternelle jouvence ou des savoirs infinis. Tous ceux qui ont cherché à la découvrir ont fini par disparaître.

Tane

6000 habitants

Cette ville subit parfois les colères de l'Etna, dont la lave a souvent dévasté les rues. A chaque fois, la mobilisation générale des habitants a permis de sauver la ville, et de grandes digues de pierre détournant les flots de lave (inspirées de celles protégeant efficacement Adrano et Areale) ont été construites autour de la ville, sur plusieurs cercles concentriques. Mais souvent, la lave emporte avec elle ces dérisoires protections, et pousse les habitants à creuser d'urgence des fossés d'évacuation. D'année en année, mais surtout d'éruption en éruption, la population déserte la ville, malgré le bon salaire offert aux personnes travaillant dans les soufrières (3 lires d'argent la journée). La production de soufre est en effet la principale source de revenu, la lave détruisant la plupart des récoltes. Tane importe des autres villes tous les produits de première nécessité. A l'arrivée de l'Empire Ténébreux, de nombreux prisonniers seront déportés dans ses mines de soufre afin d'en extraire le précieux produit. Peu ressortiront vivants ou indemnes de ces travaux forcés.

Trapan

12 000 habitants

Une grande agglomération sur la côte occidentale. Vit principalement de la pêche et des cultures des îles Egates. Seuls les résistants et quelques rares érudits connaissent son nom secret, tiré de son histoire ancienne : Drépane.

Les îles Egates

2 000 habitants

Situées à l'Ouest de la Sicile, elles sont tout à fait habitables, contrairement aux autres îles siciliennes. Leur isolement par rapport à l'île principale marque le désintérêt des granbretons à leur égard. Des collecteurs d'impôts viennent une fois par mois, lorsqu'ils «n'oublient pas» : le voyage est rendu difficile par une mer particulièrement houleuse dans ce coin ci. D'ailleurs, ce doit être le seul endroit de Sicile où les gens sont heureux de voir arriver le collecteur des impôts. La mine malade de celui-ci est, estiment-ils, une compensation en soi. Quelques postes de garde sont occupés par des sangliers granbretons. Mis à part quelques rixes rarement mortelles, ces îles sont très calmes. Excellent prétexte pour la majorité des contrebandiers et résistants pour y séjourner. Seuls eux utilisent encore un antique nom qu'il leur était donné et qui est maintenant oublié, les Egades.

Les îles Lipari

Située dans la Mer du Dragon, nul ne s'y aventure : elles sont infestées de créatures mutantes en tout genre, animales, ou végétales. Un biologiste seul passerait sa vie à essayer de les répertorier tous. On y décèle un taux de radiation très au dessus des normales du sixième millénaire, voyez ce que cela représente ! Aujourd'hui, on y retrouve presque tous les animaux de la zone équatoriale, mais en faible quantité, car leur population irradiée n'a pas encore fini de se stabiliser. On estime à 45 % la part de la végétation qui est carnivore, mais à 20 % seulement celle qui est capable d'engloutir un homme.

Les îles Lipari, également appelées les îles Eoliennes dans l'ancien temps, comprennent au total sept îles : Lipari, Vulcano, Salina, Alicudi, Filicudi, Panarea et Stromboli.

Connaissance du Monde Ancien

• Les îles étaient également nommées les Egineuses.

• Elles ont, un jour, été habitables. Mais c'était bien avant les terribles événements du Tragique Millénaire.

• Dans le passé, des météorologues se sont livrés à quelques expériences qui aboutirent à un microclimat tropical qui règne en permanence sur les îles. Cela a bien entendu favorisé le développement d'une flore luxuriante, et le plus grand zoo du monde y a été créé.

La Mer du Dragon

Le relief sous-marin de cette partie de la mer du Milieu a bien évolué. Des volcans sous-marins sont nés à la suite de plusieurs glissements du fond qui fendirent la croûte terrestre. Leurs fréquentes irruptions provoquent le maintien de la température de l'eau à 50°C dans la région, et parfois même l'ébullition des eaux. De forts courants la rendent particulièrement houleuse, ce qui explique que de nombreux navires se soient échoués contre la multitude de récifs qui la bordent et qui rappellent des dents de dragon, d'où le nom de la mer. Cette mer abrite également les îles volcaniques de Stromboli et de Vulcano, qui contribuent au réchauffement des eaux.

Terre Brisée

La fragilité de la région du Golfe de Géla est largement mise en cause dans le détachement et la dérive de cette côte. Ces îles, issues des explosions du Tragique Millénaire sont auréolées de mystère. Ce sont des cailloux dénués de vie où personne ne va plus depuis très longtemps. Elles sont souvent vierges de presque toute présence humaine ou animale. Pourtant, une bonne partie des expéditions les concernant ne revinrent jamais. Les granbretons n'eurent pas plus de succès, l'île la plus proche de la Sicile ayant été aménagée par une équipe de scientifiques serpents et vipères. En effet, ceux-ci ont été intrigués par les légendes et les rapports siciliens. La légende veut que des démons invisibles peuplent ces îles.

Durant les solstices d'été et d'hiver, d'étranges lumières multicolores émanent des îles et embrasent le ciel. Certains érudits siciliens vont jusqu'à prétendre qu'il ne s'agit pas en fait de démons, mais d'anges descendus du ciel. D'autres, plus terre à terre, expliquent ces phénomènes par une altération du champ magnétique terrestre lors des solstices... comprenne qui pourra. En attendant, aucune de ces explications ne semble avoir satisfait les scientifiques granbretons. Elles abritent également les restes des ruines de villes côtières, comme Géla et Liacat, et sont publiquement connues sous le nom d'Archipel du Démon (à cause des légendes qui courent sur elles).







Le mont Etna et autres volcans

Ce volcan encore en activité est le point culminant de la Sicile. Sa taille a augmenté depuis notre époque, car il fait en 5298 quelques 4302 mètres d'altitude. Ses sautes d'humeur sont fréquentes et terrorisent les habitants de Tane.

Les autres volcans ne représentent aucun danger pour la Sicile, car ils se trouvent dans l'archipel Lipari, sur Vulcano et Stromboli. Vulcano est une île constituée de deux volcans reliés entre eux par une isthme de lave formant une plage.

Le plus à l'ouest se nomme Gran Cratere et s'élève à 392 mètres d'altitude, tandis que le plus à l'est se nomme Vulcanello et fait 124 mètres. Le Stromboli, quant à lui, culmine fièrement à 934 mètres.

Les Marais Sanglants

La mer occupait encore cette partie de la région avant le Tragique Millénaire, mais une diminution inexpliquée du niveau de la mer fut à l'origine des marais bordant la Sicile. Par la suite, ils profitèrent d'un effondrement de l'île pour s'étendre. Ces marais tiennent leur nom de leur coloration.

Certains érudits pensent qu'elle est due à des bactéries mutantes de couleur rouge qui la transmettent à tous les corps avec lesquels elles entrent en contact. La légende affirme que les bélals occupent le coeur de ces marais. D'ailleurs, la présence de nombreux prédateurs comme les dévoreurs des marais n'a jamais poussé quiconque à vérifier la légende, mais a renforcé l'appellation actuelle des marais. Les granbretons envisagent d'assécher ces marais et d'établir une grande base côtière à la place.

Les Autres Marais

Présents sur toutes les côtes, on notera cependant l'existence de gigantesques marais couvrant des centaines de kilomètres carrés dans l'ouest et le sud. D'autres, de taille bien plus modeste, ne sont pourtant pas à ignorer. C'est le cas de Syraco, voisin de la ville de Syr.

Les Terres Brûlées

Ce sont les terres désolées de la Sicile où le taux de radiation est si fort qu'aucun végétal n'a pu s'y développer. Véritables fournaises, ces terres sont constellées des impacts des bombes du Tragique Millénaire. En bordure de ces zones, les reptiles à sang froid se sont développés, car la température, au pire de l'hiver, ne descend pas en dessous de 15°C. Ils n'ont pas progressé plus à l'intérieur des terres brûlées car ils connaîtraient des problèmes pour se nourrir, carence de plantes et d'insectes oblige.

Connaissance du Monde Ancien

• Les terres brûlées protégeraient des ruines où des trésors fabuleux pourraient être trouvés. Cependant, on ne revient que rarement de ces terres, et seulement lorsqu'on ne s'y aventure pas trop profondément.

Histoire

L'histoire de la Sicile d'avant le Tragique Millénaire a depuis longtemps été oubliée de tous. Cependant, certains croient que jadis la mer ne séparait pas la Sicile de l'Italie, qui formaient alors un seul pays. La population a grandement souffert du Grand Cataclysme. Elle a été décimée par les radiations et les nuages de poussières toxiques. Elle retourna a un état proche de la barbarie, mais se repeupla progressivement, malgré les nouveaux prédateurs mutants. Pendant plusieurs siècles, les hommes se vêtirent de peau et chassèrent avec des armes rudimentaires.

Puis la légende dit qu'un homme arriva en ces terres brûlées et leur montra la voie à suivre. Ils l'appelèrent le Prophète. Il devint leur guide spirituel et les ramena peu à peu sur les pentes de la civilisation. Cet homme apparut et redisparut plusieurs fois en quelques siècles, mais il n'a jamais été prouvé que ce fut bien le même homme.

Alors vinrent les scandiens, qui avaient déjà soumis l'Europe. Ils tuèrent le Prophète et un roi scandien fut couronné. Le Prophète fut enterré dans la plus grande intimité dans un endroit maintenant oublié de tous. Sous le règne scandien, la Sicile fut rebâtie, et la civilisation restaurée.

Mais alors que l'Empire de Scandie projetait d'étendre sa domination jusqu'aux mythiques terres d'Asiacommunista et d'Africa, le dernier empereur mourut. La guerre de succession fut sanglante et la terrible flotte des prétendants scandiens fut écrasée au large des Orkneys par les forces alliées d'Eire, de Hollandia et de Sicilia. C'est ainsi que les royaumes d'Europe retrouvèrent leur indépendance.

La dynastie scandienne de Sicile continua de régner encore longtemps sur la Sicilia, puis s'éteignit. Les rois suivants furent donc choisis parmi les bâtards de la noblesse. En 4800, les Italiens proclamèrent même la Sicile comme étant une de leurs principautés.

Une guerre d'indépendance qui dura une dizaine d'années eu lieu, mais l'Italia la réprima sévèrement. Ce n'est que lors du grand soulèvement de 5001 que la Sicilia fut libérée. L'Italia conserva tout de même une certaine influence sur la Sicilia.

Ce fut alors au tour de l'Empire Spanyard de prendre possession de la Sicile, en 5105. La péninsule avait vite compris la position stratégique de l'île dans la Mer du Milieu qui leur permettrait d'accroître leur empire et leurs affaires jusqu'au pays les plus orientaux. Ils greffèrent leur propre réseau administratif sur celui déjà existant implanté par le royaume italien, faisant de la Sicilia une île hautement policée vis-à-vis des autres nations du continent.

L'avant dernier des rois fut le Roi-Prince Ariano, et sous son règne, les émissaires granbretons obtinrent l'alliance de la Sicile en leur promettant de les débarrasser des Spanyars. En 5294, les premières troupes granbretonnes mirent le pied sur l'île pour aider les troupes régulières du Roi à chasser le gouvernement spanyard.

Connaissance du Monde Ancien

• Dans son ancien Temps bien avant la naissance du premier prophète, Jesu Krist, le peuple sicilien aurait été oppressé par un peuple de démons à forme humaine, venus d'Africa, les Cataginois. Des héros siciliens se sont vaillamment opposés aux plans d'hégémonie de cette sombre race. L'aide des frères romains fut cependant appréciable.

La Conquête Granbretonne

Le Roi-Prince Ariano fut long à discerner la véritable nature des granbretons. Lorsqu'il en eut assez de justifier auprès de ses conseillers les libertés que prirent avec la population les garnisons granbretonnes durant les quatre années que dura l'alliance, il révoqua celle-ci, acte qui plongea le pays dans le feu et le sang.

Les troupes de sangliers étaient déjà prêtes, et elles déferlèrent sur l'île tel un raz-de-marée. La conquête éclair pris fin lors de la 88ème







Année du Cheval, en 5298, menée, entre autres, par le commandeur français Huillam d'Averc.

Palerme fut la première à tomber, puis Trapan. La progression granbretonne à travers les montagnes fut ralentie par une action efficace des résistants, mais les villes de Messine, Tane et Syr furent prises en tenaille par un autre débarquement de troupes sangliers par l'Est. L'intérieur ne résista pas longtemps à pareil pilonnage.

L'Occupation Granbretonne

Plusieurs des citadelles envahies ont été transformées en forteresses granbretonnes. Plusieurs fortins ont été érigés, les remparts protégés par de profonds fossés garnis de piques. Chacun d'eux est assisté par un ou plusieurs ornithoptères, suivant l'importance de la garnison.

L'île est en permanence occupée par de forts contingents de granbretons. En effet, ceux-ci seront acheminés par la mer vers les cibles de l'Empire : les pays orientaux et méditerranéens. L'île elle-même n'est presque plus qu'une gigantesque caserne.

Les troupes dominantes sont celles de la Chèvre, du Sanglier et du Requin. Les quelques chèvres honorent chaque année leur promesse d'abattre tous les scandiens rencontrés. Il y en a particulièrement beaucoup sur l'île, du moins, par métissage. Peu de blonds survivront jusqu'à la libération, à moins de se teindre les cheveux...

La Libération

Elle sera particulièrement difficile en Sicile. Les poches de résistance se disputeront la direction et les victoires, ce qui permettra à Fen Horatius et à Duhann de mobiliser toutes leurs troupes. Mais leur tentative sera vaine car au bout d'un siège de plus de deux mois, Palerme tombera.

Il est à noter que les siciliens auront refusé l'aide de la France qui se sera libérée plusieurs semaines à l'avance. Ils régleront leurs comptes tout seuls. Après tout, ils attendaient ce jour depuis longtemps déjà.

La Comtesse Laura, qui aura activement participé à la libération, sera sacrée Reine-Princesse de Palerme et de Sicile.

Voyager en Sicilia

Voyager en Sicile quand on est étranger n'est pas facile. En effet, les brigands siciliens ont tendance à s'amuser à piller les voyageurs et à les planter là, entièrement nus, sur le bord de la route. De plus, la première question qu'ils se posent quand ils voient pour la première fois un étranger est «Bon. Voyons voir combien je peux escroquer d'argent à ce pigeon là».

Ajoutez à cela le problème granbreton (les contrôles, les fouilles, les saisies, les passages à tabac...), et vous aurez une vague idée de ce que peut ressentir un étranger en Sicilia !

Le commerce maritime avec le continent étant intense, les prix des voyages en bateau sont plutôt bons marchés, quoique... des marchands sans scrupules ne se priveraient pas de vampiriser jusqu'au dernier sou leurs clients avant de les vendre comme esclaves au marché de Syr.

Les routes siciliennes sont très mal entretenues, voire inexistantes. Surtout en terrain accidenté, mieux vaut un âne ou pas de monture du tout qu'un cheval. D'ailleurs en Sicilia, les propriétaires de chevaux sont les cibles de quelques plaisanteries cruelles...







Evénements Siciliens

Evénements Communs

• Un attentat est perpétré contre les intérêts granbretons. Plusieurs exécutions sommaires ont lieu.
• Un groupe de rebelles est déporté vers Messine. Un bateau les emmènera en Granbretanne pour servir d'esclaves ou de cobayes.
• Un marchand étranger s'est retrouvé dépossédé de toutes ses possessions. Son unique habit est un tonneau en piteux état. Les siciliens reconnaissent là l'oeuvre des brigands de la forêt. Le marchand sera le sujet de railleries de la soirée.
• Un groupe de guerriers malachi est venu échanger quelques graines de plantes contre des armes en métal. Un marché improvisé s'ouvre.
• Les granbretons font une descente dans une taverne. Des rebelles sont capturés et exécutés.

Evénements Rares

• Le mont Etna est entrée en phase éruptive. Plusieurs villages ont été dévastés.
• Un navire marchand a été coulé par la flotte granbretonne ce matin. Les membres des guildes marines et commerçantes manifestent.
• Un jeune garçon soupçonné d'avoir aidé des rebelles va être décapité sur la place du marché. Le peuple gronde, mais la menace des lances-feu empêche toute action.
• L'incendie de leur forêt a provoqué l'exode d'une tribu malach. Ceux-ci vont passer à proximité de la ville. Quelques échanges sont prévus par les citadins.

Evénements Exceptionnels

• Des tentatulipes ont été vues au nord. La population s'affole et un groupe de chasseurs est organisé.
• Un gigantesque incendie se propage à très grande vitesse dans la vieille ville de Messine. La ville entière est menacée. Tous les hommes valides sont réquisitionnés. L'exécution du pyromane sera publique et exemplaire.

Consultez également la France page 214 : Table d'Evénements pour l'Occupation Granbretonne.

Le Sicilien du Sixième Millénaire

Archétype

Les siciliens sont généralement attachés à ces quelques valeurs : honneur (familial ou individuel), courage, et fierté. Cette dernière les pousse souvent à considérer comme négatif tout ce qui n'est pas sicilien, ou tout ce qui n'est pas conforme à leurs habitudes. Malgré cela, les siciliens font des hôtes absolument charmants. Tant qu'il se montre respectueux de leurs valeurs, qu'il fait preuve de bon sens et qu'il arrive à forcer leur respect, l'étranger est toujours convenablement accueilli, et ce, bénévolement.

Un de leurs traits de caractère essentiels est également la susceptibilité, découlant de leur fierté. Les conséquences sont les même que si l'on s'en prend à la famille. En effet, n'allez jamais les traiter de voleurs, même s'ils viennent de vous planter nu au bord de la route, ils pourraient devenir de mauvaise humeur.

De plus, la dernière des remarques à faire concerne la cuisine de la «mama». Elle est toujours excellente, même si elle est un peu trop cuite. Enfin, ne levez jamais les yeux sur leurs soeurs ou leurs filles. Dieu sait comment ils réagiront...

Poussés à l'extrême, courage et fierté font que même dans la défaite, les siciliens gardent la tête haute, et mettent un point d'honneur à ne jamais fléchir devant l'ennemi.

C'est pourquoi le sicilien moyen, quelque soit son âge, mène une résistance passive contre l'envahisseur granbreton et que payer les impôts en sacs de grains pourris ou bêtes malades est devenu courant.

Enfin, ils bénéficient d'une tournure d'esprit qui les rend rusés et subtils, ajoutée à une certaine propension à l'humour noir. Aussi est-il fréquent qu'ils prennent des paris cruels ou de mauvais goût et que la plupart fasse preuve de talents pour l'escroquerie. Mais il s'agit plus pour eux d'un jeu qu'autre chose : ils s'amusent...

Personnages Siciliens

La race sicilienne a connu de forts métissages durant l'occupation scandienne. Aujourd'hui, environ 2 % de la population a encore des origines scandiennes. Si c'est le cas, les yeux du personnage sont clairs, et ses cheveux sont blonds.

Les siciliens sont généralement de petite taille, à la peau blanche et aux yeux clairs. Cependant, leur chevelure est généralement très sombre.

Leur corpulence est déterminée avec 1D6 (1 - 4 = moyenne, 5 - 6 = forte), mais les modificateurs de caractéristiques sont les suivants. Retirez 1 en FOR et 1D4 en TAI si elles atteignent dix ou plus. Par contre ajoutez 1D4 en DEX et 2 au CHA.

La langue officielle de la Sicilia est très proche de celle d'Italia, à quelques variations locales près. De plus, les siciliens disposent d'un patois qui leur est propre que l'on parle au quart de sa compétence en Parler le Sicilien. Les valeurs les plus communes chez des personnages siciliens sont : fierté, revanchard, courage, et honneur familial.

Table des Origines Sociales

D100	Classe sociale
01 - 09	Artisan
10	Maître d'Esclave
11 - 30	Fermier/Chasseur
31 - 40	Marchand
41 - 45	Mutant
46 - 50	Noble
51 - 60	Marin
61 - 70	Erudit
71 - 75	Savant
76 - 80	Voleur
81 - 100	Guerrier

Artisan

Il s'agit de la classe sociale la plus développée en Sicilia, surtout dans les secteurs d'ébénisterie et de construction navale. Les travaux des artisans sont reconnus jusqu'en Granbretanne. Multipliez leur pécule de départ par deux.

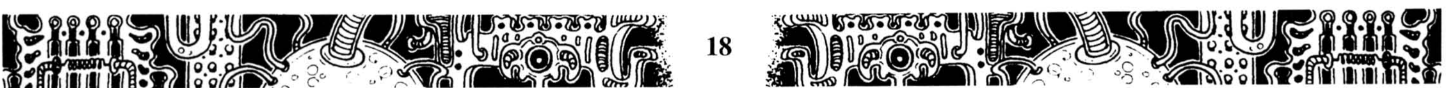




Table des Rencontres

Rencontre	Ville	Plaine	Forêt	Marais	Route	Montagnes	Notes
Brigand	01-15	01-08	01-15	-	01-15	01-08	A
Goules des Mers	-	-	-	01-15	-	-	B
Voyageurs ou Aventuriers	16-20	09-13	16-20	16-17	16-19	09-12	C
Tribu Malach	-	14-20	21-30	-	20-21	13-14	D
Noble et sa suite	21	21	31	-	22	-	E
Troubadours	22-23	22	-	-	23-24	15	F
Habitant	24-26	23-30	32-34	18-19	25-27	16-18	G
Tentatulipes	-	-	35	-	-	-	H
Résistants	27-28	31	36-37	20-21	28	19-20	I
Patrouille de Miliciens	29-35	32-33	-	-	29-33	-	J
Chasseurs	-	34-40	38-42	22-24	-	21-22	K
Dévoreurs des Marais	-	-	-	25-40	-	-	L
Pieuvre des Marais	-	-	-	41-43	-	-	M
Marchands itinérants	36-45	41-42	43	-	34-39	23	N
Prêtres	46-48	43	-	-	40	24	O
Bélals	-	44	-	44-47	-	25	P
Procession de Religieux	49-50	-	-	-	-	-	Q
Troupe de Mutants	-	45-46	44-46	48-49	41-42	26-29	R
Granbretons	51-55	47-49	47-52	-	43-48	30-33	S
Patrouille Granbretonne	56-68	50-58	53-59	50	49-57	34-40	T
Noble Granbreton	69	-	-	-	58	-	U
Légion Granbretonne	70	59-60	60	-	59-60	-	V
Rien	71-00	61-00	61-00	51-00	61-00	41-00	

Faites un jet une fois par demi-journée de jeu. Si votre campagne se déroule avant l'invasion granbretonne, considérez les jets faisant intervenir des granbretons comme des tirages Rien. De nuit, rajouter 20 au jet.

Notes

A : il s'agit d'un contrebandier, d'un revendeur de produits volés, d'un dealer, d'un cambrioleur, d'un coupe-gorge, d'un pickpocket ou d'un bandit de grands chemins. Dans ce dernier cas, il y a 2D6 brigands. Dans les autres, le brigand agira seul.

B : il s'agit d'un groupe de 2D6 goules des mers. Il est fort probable qu'elles chassent de la nourriture (40 % de chances), ou des réceptacles humains pour leurs larves (40 % également). Il a 20 % de chances qu'elles désirent commercer avec les aventuriers.

C : il s'agit de gens correctement armés qui ne font que croiser les aventuriers. Ils ont une bonne raison d'être là, mais cela ne regarde personne. Ils sont 2D4.

D : les aventuriers rencontrent 2D6 chasseurs malachi défendant leur tribu. Si les personnages se tiennent à carreau, il n'y aura aucun problème. Les aventuriers peuvent déboucher dans un campement malach, ou leur route croiser celle de ce peuple devenu nomade depuis l'invasion.

E : les personnages croisent un personnage d'importance en Sicile, au choix du maître de jeu. Il sera certainement escorté par 2D6 + 3 gardes.

F : une troupe théâtrale ou de simples gens du spectacle donnent une représentation, ou se préparent à en donner une. Hors de la ville, ils cherchent à en rallier une, et donnent de petites représentations aux siciliens locaux. La troupe est généralement constituée de 2D6 personnes.

G : il peut s'agir là, suivant l'emplacement des aventuriers, de citadins, de paysans, de forestiers, de maraîchers ou de montagnards. On peut en rencontrer 1D6.

H : des tentatulipes sont sur l'île ! Ces créatures vicieuses vont certainement s'en prendre à tout ce qui passe. La politique générale demande leur extermination. Il y en a 1D3.

I : suivant l'époque à laquelle se déroule votre campagne, il peut s'agir d'insoumis au régime en place, de fuyards ou de résistants, que leur cible soit l'Empire Granbreton ou l'Empire Spanyard. Ils sont rarement seuls (1D6).

J : une milice constituée de 10 hommes de troupe et d'un chef effectuera un contrôle de routine, et prodiguera éventuellement quelques mises en garde au sujet de la région.

K : un petit groupe d'1D4 personnes (peut-être des braconniers) ramène les prises de la journée ou se prépare à poser des pièges. Eventuellement, les aventuriers peuvent interférer avec une de leur partie de chasse, provoquant la surprise des deux groupes.

L : les aventuriers sont pris dans une embuscade de 2D4 dévoreurs des marais. Ceux-ci sont à jeun depuis quelques jours déjà et ont décidé de bien se nourrir.

M : 1D2 pieuvres des marais attaquent sans raison apparente les personnages. Peut-être ont-ils piétiné des oeufs cachés dans la vase, ou encore les ont-ils dérangées durant leurs jeux amoureux ?

N : une troupe d'1D3 marchands (escortés par 1D4 gardes chacun lorsqu'ils sont hors de la ville). Ils ne perdent jamais une occasion de commercer, et proposeront tout et n'importe quoi aux personnages.

O : quel que soit leur culte (Vrai Dieu, Sincère Repentir, ou autre au choix du maître), ils prêcheront la bonne parole, haranguant qui fera mine de les écouter une seule seconde. Ils seront 1D3.

P : des chasseurs bélals (1D4) protègent l'accès à leur village. Si le contact est impossible à éviter, ils se montreront amicaux avec les personnages, se proposant même de les accueillir s'ils désirent se reposer ou se restaurer. Ils essaieront bien sûr de négocier le silence de leurs visiteurs quant à leur réelle existence.

Q : des prêtres du Sincère Repentir se rendent à un lieu saint en récitant des passages du livre noir et en se flagellant mutuellement le dos. Ils progressent par paires et sont une vingtaine.

R : leurs intentions sont laissées au choix du maître de jeu. Ils sont 2D6 + 3, tous plus déformés les uns que les autres. Ils peuvent tendre une embuscade visant à piller les aventuriers, ou haïr l'humanité au point de vouloir faire un carton sur eux. Encore, il peut s'agir de marchands de Panteria se rendant à Sciacca ou cherchant à vendre leurs produits.

S : il s'agit peut être d'espions granbretons cherchant à collecter des informations, des animaux en permission, ou une partie de chasse spéciale où le gibier est humain. Le maître peut décider qu'il s'agit d'un monument macabre édifié à la va-vite par des hyènes à l'aide de corps de villageois, ou un ornithoptère passant à basse altitude et décidant de s'amuser un peu... Les granbretons seront 2D6 + 2, relativement hostiles aux aventuriers (ils pourraient même improviser un contrôle d'identité histoire de provoquer un conflit).

T : il s'agira de quinze granbretons (ordre au choix parmi chats, fourmis, tigres ou vautours) armés selon leur ordre, et effectuant un contrôle de routine. Celui-ci pourrait se terminer par un passage à tabac, une réquisition de matériel ou une mise à mort si les personnages ne sont pas en règle ou agissent bizarrement.

U : une grande calèche noire, marquée des armoiries d'un notable granbreton, et tractée par deux puissants chevaux noirs à six pattes, passe devant les personnages. Des granbretons montés (ils sont 2D6) se chargeront de dégager le passage devant la calèche.

V : les personnages croisent l'avancée d'une légion, se rendant vers un port ou une ville, afin de prendre position ou d'être acheminée vers un autre pays par la voie des mers.



Maître d'Esclave

Une école spéciale de Syr entraîne de jeunes personnes à devenir des maîtres d'esclave. On leur apprend à se faire respecter et à faire aussi respecter le propriétaire des esclaves. Leur profession s'occupe de la répression des rebelles mais également de la formation des nouveaux à leur travail. Les Maîtres d'Esclave de Syr sont réputés dans toute l'Europe. Avec eux, les rebellions d'esclaves sont rares et exemplairement réprimées.

Compétences d'un Maître d'Esclave

- Attaque au Fouet : 50 % + bonus d'Attaque.
- Attaque et Parade à l'Epée Courte : 40 % + les bonus respectifs.
- Persuader 40 % + bonus de Communication.
- Chercher 30 % + bonus de Perception.
- Premiers Soins 25 % + bonus de Connaissance.
- Parler une Langue étrangère à 20 % + bonus de Connaissance

Le personnage débute avec son INTx1D100 PA, un Fouet, une Epée Courte et un tatouage sanctionnant la réussite aux tests et l'acquisition de son statut de Maître d'Esclave.

Fermier/Chasseur

La population sicilienne n'est pas encore assez avancée pour être spécialisée au point de dissocier ces deux professions.

Marchands

Où que vous alliez en Sicile, il vous est impossible de leur échapper. Ils sont si fortement implantés dans la société sicilienne que leur guilde est certainement la plus puissante. Chaque personnage marchand sicilien est amené à traiter avec l'Empire Spanyard. Rajouter la compétence : Lire-Ecrire/Parler le Spanyard à 30 %.

Mutants

La majorité des mutants vit à Panteria, qui constitue une nation à part. Le personnage peut donc en être issu. Consulter le chapitre concernant Panteria pour les avantages en nature. Sinon, le personnage peut jouer un malach, la race mutante la plus répandue.

Nobles

Ils ont 30 % de chances d'être d'origine scandienne. Les personnes issues d'autres classes sociales n'ont que 10 %.

Marins

Sur un jet de 1 à 5 sur un D10, il s'agit d'un simple pêcheur. Rajouter 10 % en Nager et Equilibre, mais soustraire 15 % en Grimper (aux gréements également). Le pêcheur a une chance égale à son POUx3 de posséder sa propre barque (1D6 + 2 places définissant sa taille). De 6 à 10, traitez normalement.

Erudits

Les érudits les plus appréciés sont ceux qui démontrent leur talent dans les arts médicaux. Les autres sont souvent considérés avec suspicion. Voyez aussi les Antiquaires (variante présentée dans Antiquités et Reliques).

Savants

Le personnage ferait mieux de s'établir en tant qu'artisan et prouver son utilité s'il ne veut pas être chassé par la population.

Voleurs

Suivant sa spécialisation, il peut rejoindre une branche mafieuse au choix, travailler en indépendant (ce qui est plus dangereux car on risque de s'attirer l'animosité de la Mafia en plus de celle de la justice) ou être brigand de grand chemin.

Guerriers

Ils reçoivent un bonus de 10 % à leur troisième arme s'il s'agit d'une arme courte (poignard, dague, épée courte...). De plus, sur un jet de 10 sur un D10, le personnage fait partie du gang des Couteaux Rouges siciliens. Ils reçoivent alors les mêmes bénéfices que les assassins dans le jeu Stormbringer :

Les assassins reçoivent un bonus de 10 % à leur première arme si c'est une arme courte. Chaque assassin reçoit des maîtres empoisonneurs du gang 1D6 doses d'un poison mortel provoquant la mort en 1D10 minutes à moins qu'un jet sous la CONx3 de la victime ne soit réussi. En cas de survie, la victime perd de façon définitive 1D6 points de CON.

Il n'y a pas de pilotes formés en Sicilia, car il n'y a aucune race de montures volantes.

Aventures

La Sicilia est un cadre se prêtant admirablement bien aux aventures de toutes sortes. La richesse historique de ce pays est suffisante pour alimenter différentes légendes, dont la vérification demande l'aide de valeureux aventuriers.

De plus, l'inclusion de notes diverses sur les contrebandiers et la mafia sicilienne devraient vous permettre de développer quelques idées intéressantes. Néanmoins, pour ceux qui manquent d'inspiration, voici quelques idées.

• **1.** Un important propriétaire terrien vient d'acheter un terrain riche en jaspe, cette pierre précieuse très colorée. Cependant, l'ancien propriétaire, un vieux fermier, refuse de vider les lieux avec sa ravissante jeune fille. Le riche homme engage donc les aventuriers pour qu'ils y mettent bon ordre. Cependant, le fermier n'a jamais vendu ses terres et celles-ci n'ont jamais contenu de pierres précieuses. Mais alors qui a touché l'argent pour les terres, qui a monté cette gigantesque escroquerie ?

• **2.** Un noble désargenté et sans scrupules a vendu la fiancée de son fils comme esclave au marché de Syr, après avoir déshérité son propre fils. La jeune femme est retenue dans les latomies de la ville, et va servir à la formation des maîtres d'esclaves de Syr. Le fils du noble qui désapprouvait cette union (après tout ce n'était qu'une misérable paysanne !), va faire appel au sens héroïque des personnages afin qu'ils aillent la libérer. La jeune fille allant être isolée durant des semaines, il va falloir aux aventuriers s'inscrire aux cours de maîtres d'esclaves pour la contacter et la faire évader. Ils auront l'occasion de découvrir un réseau secret d'esclavagistes avec qui le père a trafiqué et qu'ils pourront à l'occasion démanteler.

• **3.** Il est notoirement connu que Panteria est l'un des rares endroits d'Europe où l'on peut acheter ouvertement du matériel technologique ou des ouvrages rares. Si aucun de vos personnages n'est érudit ou scientifique, les aventuriers seront alors mandatés par quelqu'un pour aller faire quelques courses. Sur Panteria, des agents du Sincère Repentir cataloguent de tels acheteurs. Les personnages devront s'attendre à des démêlées avec le culte dès leur retour en Sicile !







• **4.** Le Duc Orso Doccardo engage les aventuriers pour enquêter sur son futur héritier, Mario Essilati. Celui-ci est justement en train d'essuyer les dernières négociations avec un Sage Bleu de Llipandur escorté par des Guerriers de Fer. En cas de conflit et d'intervention des personnages, Mario essaiera de s'allier les aventuriers. Finalement, il pourrait bien essayer de leur faire éliminer le vieux duc...

• **5.** La Comtesse Laura d'Evechio a besoin de volontaires pour aller marchander leur aide aux mutants malachi de la forêt. Ceux-là sont susceptibles d'héberger les résistants en échange de fournitures en métal. Les talents d'orateur ne devront pas être ménagés, les malachi étant peu désireux d'avoir des contacts trop solides avec le monde extérieur.

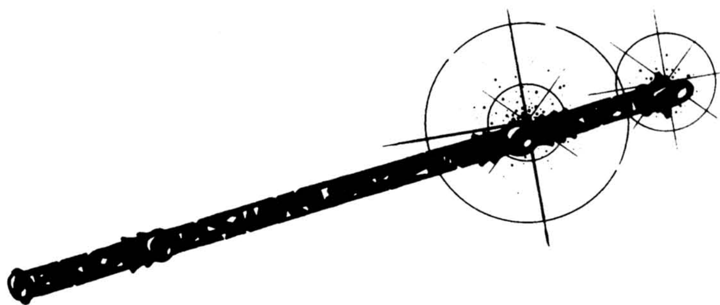
• **6.** L'exemplaire sacré du Livre Noir du Temple de Minerve a été volé ! Une bonne prime est offerte pour son retour et une autre pour la tête du voleur. Les aventuriers ont été témoins du vol et ont vu dans quelle bâtisse s'est réfugié le vieil homme. Celui-ci est en fait un prêtre du Vrai Dieu qui a voulu faire annuler la semaine de cérémonies durant laquelle une lapidation d'adorateurs du Vrai Dieu devait être organisée. Ce vieil homme très pacifique demandera aux personnages de faire libérer ses frères de culte minoritaires face à la tyrannie du Sincère Repentir.

• **7.** Les personnages sont mandatés par une grande famille sicilienne, voire même italienne, pour aller à Panteria racheter un des très jeunes enfants de la famille, kidnappés il y a quelques jours de cela. Ils disposeront de 8 000 PA, mais sur le marché aux esclaves, un granbreton fera monter les enchères. Il a déjà acheté plusieurs enfants, et compte acquérir celui-ci aussi. Il agit bien sûr pour le compte de la Sororité. Le granbreton dispose encore de 11 000 PA et le prix de mise en vente est de 400 PA. Le granbreton l'emportera donc certainement si les personnages ne puisent pas dans leurs propres poches. Voyant les personnages renchérir à chaque fois, il se doutera que l'enfant vient d'une importante famille. Il cherchera à l'acquérir par tous les moyens (il dispose d'une meute de loups et d'un ornithoptère), pour pouvoir par la suite faire pression sur les parents !

• **8.** Les aventuriers découvrent par hasard le lieu où repose la tombe du prophète de la légende. Dans une caverne obscure hantée par des araignées mutantes et douées de parole, elle renferme également de fabuleux trésors. Négocieront-ils avec les créatures arachnides ou se tailleront-ils un chemin jusqu'au tombeau. Enfin, le corps momifié du prophète pourrait se dresser une nouvelle fois pour empêcher le pillage de son dernier repos.

• **9.** Une carte mystérieuse conduit les aventuriers à la recherche d'une cité de glace perdue dans les montagnes du centre de la Sicilia. Là bas, leurs explorations leur permettront de découvrir une machinerie générant des glaces éternelles, emprisonnant un scandien de naissance royale. Une fois libéré, il lui faudra s'acclimater à la nouvelle époque. De nombreux siècles se sont écoulés depuis son emprisonnement par un félon comploteur, mais il espère faire valoir ses droits légitimes sur le trône de Scandia. Peut être de nouvelles aventures pour les personnages et l'occasion de se tailler une place dans la noblesse et la respectabilité scandienne...

• **10.** La ville de Messine est depuis de nombreuses années victime d'un rôdeur nocturne. Les aventuriers sur sa piste auront l'occasion d'apprendre que la race des mutants dévoreurs n'est pas tout à fait éteinte, et qu'une femelle s'est aménagée un terrier dans une demeure abandonnée de la vieille ville, ne sortant que rarement pour se nourrir, elle et ses petits. Les personnages les extermineront-ils, ou alors emporteront-ils les jeunes pour les vendre aux plus offrants ?









Le Bestiaire Sicilien

Discussion sur les Mutants

On peut généralement classer les mutants en deux principales catégories. Les mutants dits «stabilisés», et ceux dits «spontanés». Quelques explications :

Le résultat d'une expérience génétique, ou d'une mutation rapide consécutive à une exposition à des radiations (origines des premiers mutants du Tragique Millénaire), donne généralement lieu à une monstruosité dont le code ADN a été perturbé. Cette perturbation se traduit par l'apparition de mutations ; la personne devient un mutant «spontané». Cependant, rien ne l'assure que sa progéniture sera normale ou morphologiquement identique à elle-même. La restauration et la stabilisation définitive d'un code ADN se fera sur plusieurs générations, durant lesquelles la progéniture pourra subir de nouvelles mutations par rapport à l'originale et enfin donner lieu à un mutant «stabilisé».

Cela veut dire que le mutant gardera, bien sûr, toutes les mutations que sa lignée a subie jusqu'alors, mais surtout que ses enfants lui seront dès lors identiques. On assiste donc à la création d'une nouvelle race humaine mutante.

Introduction à la Programmation Génétique

Le système de règles qui suit est optionnel, car le maître de jeu n'aura que peu d'occasions de s'en servir (c'est néanmoins arrivé dans ma campagne personnelle, c'est pourquoi je vous le propose aujourd'hui).

La Programmation Génétique (ou PrgGen) représente le degré de détérioration du code ADN de la lignée mutante. Lorsque le code est stabilisé, la PrgGen est de 100 %. Lorsqu'un personnage est irradié (ou tombe entre les mains d'un biologiste fou), on établi sa nouvelle PrgGen selon la formule qui suit :

PrgGen = 100 %-(nombre de mutations x 10 %)

Dorénavant, le code génétique du nouveau mutant va chercher à se stabiliser à travers les générations futures. Cependant, suivant la personne avec qui le nouveau mutant à choisi de faire un enfant, l'enfant naîtra avec une PrgGen différente. En fait, elle aura subie les transformations suivantes :

Union entre	Spontané	Stabilisé	Pur
Spontané	x 0.8	+ 2 %	x 1.1
Stabilisé	+ 2 %	-	x 0.8
Pur	x 1.1	x 0.8	-

On s'aperçoit tout de suite que certaines unions peuvent être désastreuses pour le code génétique de l'enfant. De toute manière, certaines unions entre mutants spontanés et humains purs ne seront possibles qu'à la suite de viols (difficile d'imaginer une idylle entre un géant difforme à trois bras, et une jeune et chaste belle fille de fermier).

Des Naissances Mutantes

Que les parents soient passablement normaux, ou qu'ils soient tous deux mutants, il n'est pas systématique que leur enfant soit normal. Il y a toujours une possibilité pour que l'enfant du couple naisse «différent» de ses parents. Cette chance, ainsi que celles de survie à l'accouchement de l'enfant et de la mère, sont regroupés dans le tableau suivant.

Tableau des Naissances

PrgGen de l'Enfant	% Naissance Mutante	% Survie de l'Enfant	% Survie de la Mère
01 - 25	*	*	*
26 - 35	90	15	12
36 - 56	75	25	22
57 - 67	50	30	28
68 - 73	35	40	39
74 - 79	25	45	45
80 - 87	20	48	50
88 - 91	15	52	55
92 - 97	10	56	60
98 - 100	5	70	75

** Le mutant a un code génétique tellement perturbé qu'il lui est impossible de donner naissance à un enfant.*

Si l'enfant ne nait pas mutant, alors, lui et sa mère auront chacun 5 % de chances supplémentaires de survivre. Un médecin peut éventuellement aider lors d'un accouchement. Suivant son niveau en Connaissance de la Médecine, il apporte les bonus suivants aux chances de survie à la mère comme à l'enfant :

Niveau	Bonus
01 - 25	+ 5
26 - 50	+ 10
51 - 75	+ 15
76 - 100	+ 20
Chaque + 25	+ 5







En cas de naissance mutante, l'enfant a alors développé une mutation supplémentaire (suivre la procédure classique décrite dans le livre de la science) par rapport à ses parents. Si c'est sa première, il rentre bien évidemment dans la catégorie des mutants spontanés, mais sa PrgGen ne diminuant que de 10 %, il ne faudra que peu de générations pour que son code génétique se redresse.

De l'Effet sur la SAN

Cette partie est bien évidemment optionnelle, mais permettrait à vos joueurs qui n'incarnent que des mutants de mieux appréhender leur situation réelle. Ce faisant, ils accepteront peut être de jouer plus souvent des races mutantes stabilisées (plutôt que de créer aléatoirement des mutants sur les tables du livre de la science) et accéderont à des parties plus sociales. En effet, les monstruosités diverses et déséquilibrées ne sont qu'exceptionnellement acceptées en société, contrairement aux mutants stabilisés (les mutants Malachi décrits plus loin en sont un parfait exemple).

Pour simuler le déséquilibre mental d'un mutant, on peut considérer que son maximum en SAN est

99 - (100 - PrgGen)

Si le maximum ici obtenu est strictement inférieur au SFT normal (la moitié de 5 fois son POU arrondi à l'inférieur), alors le mutant débutera le jeu avec une maladie mentale à déterminer avec le maître de jeu. De plus, un mutant spontané subira un malus de 5 à tous ses jets de SAN.

Des Radiations et de leurs Effets sur la PrgGen

Il vous a déjà été présenté dans le supplément La France (page 216) une approche de la radioactivité. Elle subira ici quelques légères transformations.

Effets de la Radioactivité

Degré de Radioactivité	Durée permise CON en	Virulence	Dégâts à la CON	Dégâts à la PrgGen
Faible	semaines	5	1D4	5
Moyenne	jours	10	1D6	10
Forte	heures	20	1D8	20
Mortelle	minutes	30	2D6	30

Nous reprendrons l'exemple de Crise, qui a une CON de 15. Comme précédemment, Crise peut séjourner sans risque dans une zone radioactive d'intensité forte pendant un nombre d'heures égal à sa CON, soit 15 heures. Au delà de cette durée, il devra tester sa CON contre la virulence de la radioactivité, qui est dans ce cas là de 20, toutes les 15 heures.

En cas d'échec, Crise perd définitivement 1D8 points de CON, au rythme de un par mois. Cependant, sa PrgGen, qui est à priori égale au départ à 100 %, chute de 20, passant à 80 %. S'il demeure encore 15 heures sur le site radioactif, il perdra encore 20 en PrgGen (et 1D8 en CON), et ainsi de suite. Sa chance de développer une mutation est de [100 - PrgGen].

Celle-ci apparaîtra au bout de sa PrgGen actuelle en semaines, et bien sûr, sera transmissible à ses enfants. S'ils s'aventure dans sa vie dans différentes zones irradiées, sa PrgGen diminue de la même manière à chaque fois. Bien sûr, le maximum de SAN de Crise est à redéterminer, et il peut gagner une maladie mentale appropriée aux circonstances dans lesquelles il a été irradié.

Les Bélals

Description Physique

Les bélals ne craignent pas le froid, grâce à leur épaisse couche de graisse, qui leur permet également de nager avec facilité. Ils ont la particularité de perdre cette couche par des chaleurs caniculaires s'ils ne restent pas en milieu humide (rivières, mer, marais...), comme c'est le cas pour leurs cousins montagnards. Enfin, leurs gros doigts ne leur permettent pas une manipulation délicate.

«L'homme, ou la créature, élevait fièrement son corps de plus de deux mètres au-dessus des eaux marécageuses. Sous l'épaisse couche de graisse, on sentait rouler les puissants muscles qui charpentaient son incroyable corps imberbe. Sa tête, très ronde, semblait avoir été dessinée par un enfant. Les deux petits yeux étaient profondément enfoncés dans le crâne, et sa bouche était large mais fine, sans lèvres. Ses grandes et puissantes mains se refermèrent sur la queue du dévoreur, et d'une puissante traction, il le hissa sur ses épaules. Puis il saisit sa lance et se mit en marche».

Histoire

Cette race a été créée il y a deux siècles de cela par les généticiens de la Confrérie des Sorciers Gris. L'expérience avait eu essentiellement deux buts. Premièrement : retrouver le procédé qui permit la création de la race des Baragouins. Dexièmement : permettre une adaptation totale à la plupart des environnements. Le premier ne fut que partiellement atteint, car les bélals sont loin d'avoir la puissance musculaire des baragouins. Ils disposent cependant de toute leur intelligence et dextérité. Le second a été atteint, car les bélals sont capables de s'adapter en quelques jours à n'importe quel milieu. Ne pouvant servir efficacement leurs plans, les sorciers laissèrent à leur nouveau sort les bélals, oubliant presque leur existence. Ceux-ci se regroupèrent en plusieurs clans, et se mirent eux même en marge de la société. Ils savaient qu'ils seraient tolérés par les siciliens, mais devant l'évidence qu'ils ne redeviendraient plus humains, tous furent convaincus qu'ils n'avaient aucune place dans la société humaine.

Habitat

Les bélals peuvent trouver habitat à leur convenance n'importe où. Cependant, très rares sont ceux qui se sont installés dans les forêts ou dans les montagnes. La majorité ont préféré les marais, où ils ne seront pas dérangés. En effet, la très forte population de pieuvres et de dévoreurs des marais auraient tôt fait de décourager n'importe quelle créature plus faiblement constituée qu'eux. Ils se sont construits des maisons de boue et d'herbes séchées qui, si elles ne les protègent pas des intempéries (ils n'en ont pas besoin), leur assure un peu d'intimité.

Vie Communautaire et Comportement

Les bélals se sont regroupés en clans de 100 à 250 individus. On dénombre à peu près 8 tribus disséminées dans les divers marais de Sicile. Ces clans sont hiérarchisés, en souvenir de leur ancienne vie sociale. Un conseil d'anciens est présidé par le khan, ou chef de tribu, qui détient la moitié des voix. Un khan conserve son titre jusqu'à ce







qu'il soit vaincu dans une lutte par un prétendant. Le perdant quitte la tribu, seul ou avec sa famille, pour aller rejoindre ou en fonder une autre. Tous les khan sont tenus d'assister à la réunion annuelle durant laquelle ils éliront le Khan des Marais, le sommet de leur hiérarchie. Ce n'est qu'en cas de crise grave (ce n'est jamais arrivé) ou lors de la Grande Chasse, épreuve sportive annuelle, que le Khan des Marais est fonctionnel. Sinon, il n'a aucun pouvoir sur les autres tribus.

La Grande Chasse est une coutume. Tous y participent, y compris femmes et enfants. C'est celui qui ramène la plus belle prise dans sa catégorie qui remporte le prix de son choix. La plus belle proie est la plus grande ou plus dangereuse bête, capturée et ramenée vivante.

Les anciens ont pour coutume de tatouer à l'encre noire les exploits des jeunes sur leur peau. Le nombre de tatouages indique aussi généralement son rang. Les bélals ont cependant conservé quelques vestiges de leur ancienne forme d'écriture et leur langue n'a que légèrement dévié du sicilien normal.

Les bélals n'ont que très rarement affaire avec les humains, car peu nombreux sont ceux qui osent s'aventurer dans les marais. Lorsque c'est le cas, ils préfèrent fuir ou se cacher, plutôt qu'établir de relations avec ceux qui leur rappellent leur monstruosité. Il est parfois arrivé, mais c'est exceptionnel, que humain et bélal se lient d'amitié. L'humain découvre alors combien le bélal, malgré sa monstruosité, peut se révéler doux et amical dans l'intimité.

Très peu de bélals sont au courant de l'invasion granbretonne, mais ils s'estiment à l'abri dans leurs marais. Si d'aventure ils en attrapaient, ils seraient jetés aux dévoreurs en punition pour le mal fait au peuple sicilien.

En général, les bélals craignent ceux qui détiennent les secrets de la technologie, responsables de leur triste sort. Ils se montreront par contre protecteurs des faibles, des opprimés, et des mutants.

Cérémonie d'Acceptation

«Le soir tombé, de grands feux furent allumés pour chasser les mauvais esprits et les dévoreurs. Les nouveaux arrivants étaient nus dans la boue, et on les recouvrit de peintures rituelles. Tous les membres de la tribu formèrent un cercle autour des nouveaux et tenaient un pot de terre cuite où se consumaient des herbes séchées du marais.

Le chaman de la tribu fit enfin son entrée, en tenant la peau et la tête séchées d'un dévoreur qui le recouvraient partiellement. Il entama alors une danse compliquée au son de la chanson qui sortait maintenant de la bouche des bélals formant le cercle. Le khan se démarqua d'eux, une lance dans une main et une torche de tourbe séchée dans l'autre. Puis il pénétra le cercle et se tint face aux chaman. Ensemble et en dansant, ils mimèrent le combat qui opposa leur premier khan au premier dévoreur qu'ils rencontrèrent lorsqu'ils vinrent s'installer dans ces marais, il y a de cela deux siècles. Lorsque la lance perça par trois fois les sacs de sang dissimulés sous la peau du dévoreur, la chanson crût en ampleur jusqu'à l'explosion.

Puis dans le silence le plus total, le khan barbouilla de sang le corps des nouveaux membres de la tribu. Le cercle se brisa enfin et chacun retourna à sa hutte, le khan menant les nouveaux membres à leur nouvelle demeure. Il ne restait aucune trace de la manifestation qui s'était produite, que ce fût sur le sol ou dans le comportement des bélals».







Relations avec les Siciliens et les Granbretons

Le peuple bélal a depuis toujours vécu retiré et n'a jamais cherché le contact avec les siciliens. Cela explique peut-être leur statut de créatures mythiques.

Quant aux granbretons, le moins que l'on puisse dire, c'est que l'isolement des bélals dans les marais leur a épargné tout contact avec ces envahisseurs.

Les Bélals

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
6D6	3D6	6D6	3D6	3D6	3D6	1D6

Points de Vie Moyens : 20

Armure Naturelle : 4 points de muscles et de graisse. Le port de toute armure, sauf celle de cuir, leur est interdit en raison de leur corpulence

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Bonus Moyen	+ 9 %	+ 2D6/ + 2D4	+ 0 %
Poings	50 %	1D3	30 %
Grande Lance*	30 %	1D10 + 1	30 %

** Leur force et leur taille exceptionnelles leur permet de manier à une seule main la Grande Lance*

Compétences : Ecouter 30 + 1D10 %, Embuscade 50 + 1D10 %, Eviter 20 + 11D10 %, Nager 90 + 1D10 %, Voir 40 + 1D10 %.

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Sicilien - /60. Les anciens des tribus ont également une forme écrite différente de celle habituellement employée par les siciliens, et qu'ils possèdent à 40 %.

Les Cyborgs

Il ne s'agit pas ici à proprement parler d'une nouvelle race sicilienne. D'ailleurs, les cyborgs peuvent être rencontrés partout en Europe où ils sont susceptibles d'être conçus. Nul ne peut prétendre détenir l'exclusivité de leur création, et chaque concepteur leur attache des particularités souvent uniques.

Nous allons plus amplement explorer la gamme de cyborgs dont les lhorims (voir plus loin) ont participé à la création auprès de la Confrérie des Sorciers Gris. Ils peuvent servir d'exemples pour vos propres créations, mais il faut vous rappeler qu'ils demeurent extrêmement rares et coûteux à concevoir.

Leur population dans cette campagne est volontairement importante, car ils représentent la menace que les aventuriers doivent écarter.

Qu'est-ce-qu'un Cyborg ?

Cyborg : ORGanisme-CYBernétique : il s'agit d'une synthèse réussie entre l'homme (ou parfois l'animal) et la machine. Il doit pouvoir conserver ses talents initiaux qui seront améliorés au moyen de la technologie. Généralement, cette alliance technologique procure un équipement spécifique intégré au corps du cyborg qui lui permettra de franchir ou d'éliminer des obstacles et de répondre à des situations extrêmes avec une précision mécanique.

Les Catégories Cybernétiques

Les cyborgs que nous allons vous présenter sont répartie en trois classes. Ils peuvent bien évidemment être autonomes, capables de prendre seuls des décisions importantes, bien que souvent il soit nécessaire d'enchaîner leur volonté à l'aide de modules spécifiques de commandement ou à l'aide d'appareils de Domination (voir la France page 8) pour que leur loyauté soit définitivement acquise.

La Classe I regroupe l'ensemble des cyborgs qui sont destinés à la bataille : soldats, commandos, gardiens. Ils sont donc élaborés en conséquence. Ils sont généralement équipés comme suit : 1D4 modules sensitifs ; un module de protection (souvent Cuirasse) ; 1D3 modules d'armement ; 1D3 gadgets divers. Le niveau moyen de déshumanisation est de 55 %, et 25 % d'entre eux sont totalement déshumanisés.

La Classe II constitue la classe ouvrière des cyborgs dont les activités sont très diverses : terrassiers, transporteurs, manoeuvres, mineurs, et autres emplois harassants. Ils sont généralement équipés de : 1D4 modules sensitifs ; un module de protection (souvent Carapace) ; aucun module d'armement (sauf peut-être Membre d'Acier si sa fonction l'exige, et pris en tant que modules d'outillages) ; 1D6 + 1 modules d'Outillages ; 1D3 gadgets divers. Le niveau de déshumanisation moyen est extrêmement élevé : 95 %, et on compte près de 80 % d'entre eux qui soient totalement déshumanisés.

La Classe III regroupe la plus large catégorie de cyborgs dont les fonctions sont extrêmement diverses : interprètes, techniciens, agents d'entretien, surveillants, contremaîtres, cuisiniers, opérateurs divers. Parfois, le cyborg est incorporé à une machine, fixe ou mobile, le privant de sa liberté. Le résultat est qu'il devient totalement déshumanisé. Suivant la fonction à laquelle ils vont être assignés, les cyborgs de Classe III peuvent tirer 1D3 modules dans chacune des tables que le maître jugera utile.

Cependant, le module de Protection sera souvent la structure légère commune à tous les cyborgs. Le niveau de déshumanisation atteint en moyenne 30 %, et 15 % des cyborgs de cette classe sont totalement déshumanisés.

Bien sûr, le MdJ est libre d'assigner les modules suivant les résultats qu'il désire obtenir, sans restriction.

Les Modules Sensitifs

Le cyborg ne possédant pas ces modules conserve telles quelles ses compétences de perception.

Dans tous les cas, ces modules ne remplacent les sens humains que lorsque le cyborg est entièrement déshumanisé. Si un cyborg ne l'est pas et possède ces modules, alors les renseignements fournis par ceux-ci deviennent complémentaires et les bonus s'ajoutent à ses compétences initiales de Perception. Un cyborg bénéficie généralement 1D4 de ces modules sensitifs. Chacun d'eux diminue l'HUM de 5.

D8	Type de Module
1	Vision de jour
2	Vision infrarouge
3	Ecoute
4	Réception Ondes Radio
5	Analyse Olfactive
6	Analyse Tactile
7	Analyse Gustative
8	Radar 360°





Vision de Jour : Permet au cyborg une vision diurne comparable à celle des humains. Voir et Chercher à 25 + 3D10 %.

Vision Infrarouge : Le cyborg peut observer le spectre infrarouge et détecter les sources de chaleur. Lorsque ce mode est activé, il double sa compétence en Voir ou Chercher si ce qu'il inspecte émet de la chaleur ou est exceptionnellement froid.

Ecoute : Permet au cyborg une ouïe comparable à celle des humains. Ecouter 25 + 3D10 %.

Réception Ondes Radio : le cyborg peut recevoir ses ordres ou des renseignements communiquées par un Emetteur d'Ondes Radio. Cette technologie est très peu répandue.

Analyse Olfactive : l'unité est équipée pour repérer et identifier les odeurs. Sentir 4D10 %.

Analyse Tactile : Le cyborg doté de ce module est capable de reconnaître au toucher la nature et la qualité de divers matériaux.

Analyse Gustative : L'unité est équipée pour reconnaître le goût de certaines substances et aliments, et éventuellement dépister la présence de drogues ou poisons. Goûter 4D10 %.

Radar 360° : Le cyborg a une vision panoramique de son environnement. Il est capable de reconnaître les formes qu'il perçoit, mais, de par la nature de ce module, ne peut lire ou voir les couleurs, à moins qu'il ne soit également équipé d'un module de Vision de Jour. Les bonus en Voir et Chercher sont à considérer par le MdJ suivant les cas. Cette technologie est très rare.

Les Modules de Protection

Il s'agit des types de protection physique dont peuvent être dotés les cyborgs. Certains comportent deux dés de protection différents. Le cas échéant, cela veut dire que le second dé s'ajoute au premier contre les attaques d'armes énergétiques (lance-feu par exemple...).

D6	Type de Protection
1	Structure légère (1D4)
2	Structure normale (1D6)
3	Structure lourde (1D8)
4	Cuirasse (1D10 + 3/1D6)
5	Carapace (2D6 + 3)
6	Armure externe (3D6/1D8)

Structure Légère : Les éléments bioniques du cyborg sont peu imposants mais apportent malgré leur discrétion une plus grande rigidité au cyborg, le rendant moins sensible aux attaques cinétiques en général. Tout cyborg possède au minimum ce type de Protection. Ce module n'est compatible qu'avec des armures de cuir ou des cottes de mailles. Aucune perte d'HUManité.

Structure Moyenne : Les ajouts métalliques se présentent sous forme de plaques nettement visibles qui protègent la mécanique de précision incorporée au cyborg. Ces plaques ne recouvrent pas la totalité du corps du cyborg. Celui-ci apporte un niveau de déshumanisation de 15 %.

Structure Lourde : Les plaques métalliques sont plus nombreuses et plus épaisses, recouvrant la majorité du cyborg. Celui-ci apporte un niveau de déshumanisation de 30 %.

Cuirasse : Une armure partielle conçue pour protéger le cyborg des attaques cinétiques et énergétiques. Celle-ci fait bien sûr partie intégrante du cyborg et ne peut évidemment pas être retirée. Ce type de module de protection équipe la majorité des cyborgs de Classe I. Le niveau de déshumanisation est augmenté de 40 %. Cette technologie est très peu fréquente.

Carapace : Le cyborg est noyé dans une cuirasse métallique imposante qui, si son rôle premier est uniquement de renforcer sa structure, apporte une excellente protection contre les attaques cinétiques. Ce type de module de protection est courant chez les classes II, dont le niveau de déshumanisation est augmenté de 60 %.

Armure Externe : A l'instar de la Cuirasse, c'est une armure spécialement conçue pour absorber les attaques cinétiques et énergétiques. Elle équipe les plus meurtriers des cyborgs de combat de classe I. Le niveau de déshumanisation apporté est de 50 %. Cette technologie est très peu répandue.

Les Modules d'Armement

Ceux-ci sont divers, interchangeables et répondent difficilement à un standard. Chaque module d'armement apporte 5 % supplémentaires au niveau de déshumanisation.

D6	Type d'Armement
1	Bras Tronçonneuse
2	Lance-Flammes
3	Laser
4	Membre d'Acier
5	Lame de Poing
6	Lance projectiles

Bras Tronçonneuse : Un des bras du cyborg est en fait une lame de tronçonneuse dont la chaîne tourne à l'intérieur du bras. Autonomie : 15 rounds. Dégâts : 3D6 plus le bonus de dommage. Chance d'Attaque :10 + 6D10 %. Chance de Parade 10 + 4D10 %.

Lance-Flammes : une bonbonne est incorporée dans le corps du cyborg. Un vaporisateur placé dans un bras propulse jusqu'à 15 mètres un liquide s'enflammant à l'air, assez semblable au napalm. Il a une chance égale à trois fois les dégâts infligés d'enflammer sa cible si elle peut brûler. *Autonomie* : 3 à 5 tirs. *Dégâts* : 4D6 sans bonus de dommage. *Chance d'Attaque* : 20 + 5D10 %.

Laser : l'arme n'est pas nécessairement placée dans un des bras du cyborg. Il peut sortir, par exemple, du ventre ou de l'épaule pour tirer. Dans ce cas, le cyborg conserve ses deux mains libres pour d'autres manipulations. L'arme a une chance égale au dommages infligés (éventuellement sur plusieurs rounds) d'enflammer sa cible. *Autonomie* : 10 tirs. *Dégâts* : 1 à 5D6. *Chance d'Attaque* : 10 + 3D10 %. Cette technologie est très rare.

Membre d'Acier : Un des membres du cyborg est renforcé et conçu pour porter des coups d'une extrême violence. Le cyborg peut parer avec un bras d'acier sans endurer de dommages. *Dégâts* : 1D3 + 2 pour les bras, 1D6 + 3 pour les pieds, plus le bonus de dommages. Membre d'Acier ajoute 3D6







en FOR si l'utilisation qu'en fait le cyborg est compatible avec le module. Ces bonus ne sont pas cumulables si le module est pris plusieurs fois *Chance d'Attaque* : 25 + 3D10 %. *Chance de Parade* (bras uniquement) : 25 + 3D10 %.

Lame de Poing : Au lieu de disposer d'une main normale, le cyborg possède à la place une des armes de mêlée classique, au choix du MdJ. Il peut s'agir d'une épée, d'une hache, d'un bouclier, ou même d'une lance, articulés au niveau du poignet. Véritable extension du guerrier qui les porte, elles n'en sont que plus redoutables. *Dégâts* : suivant le type d'arme, plus le bonus de dommage. *Chance d'Attaque* : 20 + 8D10 %. *Chance de Parade* : 20 + 8D10 %.

Lance Projectiles : C'est le pendant de Lame de Poing en ce qui concerne les armes de jet. Sont concernées les carreaux d'arbalètes (tous les types), les dards, les flèches, les billes de plomb. Les dégâts sont laissés à l'estimation du MdJ suivant le type d'arme émulé. *Chance d'Attaque* :10 + 5D10 %. L'autonomie dépend du type d'alimentation. Des billes d'aciers ne prennent que peu de place et autorise de nombreux tirs tandis que des flèches sont bien plus encombrantes, et limitent le nombre de tirs autorisés sans recharger.

Les Modules d'Outillage

Chacun d'eux est adapté à une fonction propre du cyborg. Ces modules sont majoritairement rencontrés sur les classes II et III.

D10	Type d'Outillage
1	Extraction/Excavation
2	Découpe laser
3	Transport
4	Visée laser
5	Amphibie
6	Vaporisateur
7	Chenilles
8	Chalumeau
9	Pinces de Précision
10	Emetteur d'Ondes Radio

Extraction/Excavation : Le cyborg est équipé pour creuser des tunnels ou pour l'extraction des minerais. Ce module est souvent associé au module Chenille. Il augmente le niveau de déshumanisation de 20 %.

Découpe Laser : Identique au module d'armement Laser. Chance d'Attaque : 10 + 2D10 %.

Transport : Le cyborg tient plus du véhicule que de l'humanoïde. Il dispose généralement de roues ou de chenilles et peut transporter jusqu'à 50 (8D6 + 2) points de TAI. Ce module est obligatoirement associé au module Carapace. On n'ôtera donc rien à l'humanité du cyborg, le malus apporté par le module de protection étant déjà important. Le véhicule peut se déplacer à 20 + D20 km/h. La TAI transportable par le cyborg s'ajoute à sa TAI initiale pour donner sa caractéristique actuelle.

Visée Laser : Ce module est spécialement destiné aux classes III intégrés aux canons de défense immobiles tel celui que l'on peut trouver en batterie devant le monastère des Sorciers Gris, bien que des versions légères équipent parfois des guerriers de la classe I. Il ajoute un bonus de 5D10 % aux chances d'Attaque avec une arme projectile (lance-feu, arc, arbalète, armes de poing mais pas lances, frondes ou autres armes lancées). Cette technologie est très rare.

Amphibie : Le cyborg est équipé pour des séjours aquatiques. Son module de Protection est forcément la Structure Lourde afin de résister aux pressions sous-marines. Un réservoir d'oxygène est intégré à la cage thoracique et des cartouches de gaz reliées à des ballons permettent de remonter à la surface. Nager 5D10 %. Vitesse : 1D10 km/h sous l'eau.

Vaporisateur : Un vaporisateur est inclus dans le corps du cyborg. Il permet de répandre sur une surface ou dans l'air un gaz, un liquide, etc. Ce peut être n'importe quoi (gaz innervant ou somnifère, peinture, encre).

Chenilles : A la différence du module de Transport, celui-ci est individuel et le cyborg ne peut transporter que sa FOR + 10 en points de TAI. Il peut franchir des terrains accidentés en réduisant de moitié sa vitesse de pointe, mais pensez à réduire les compétences d'Agilité et de Discrétion qui peuvent être affectés par ce module. Niveau de Déshumanisation : 40 %. Vitesse : 15 + 1D20 km/h. + 1D6 en TAI. Cette technologie est peu fréquente.

Chalumeau : Identique au module d'armement Lance Flammes. Chance d'Attaque : 10 + 2D10 %.

Pinces de Précision : Permet une manipulation exceptionnellement fine. Les compétences de Manipulation sont augmentées de 5D10 % (sauf Piloter Ornithoptère et Jongler).







Emetteur d'Ondes Radio : Permet d'envoyer des ordres ou des informations à un cyborg doté du module sensitif Réception Ondes Radio. Cette technologie est très rare.

La Table des Equipements Spéciaux

Elle regroupe tout ce qui n'a pas été classé dans les précédents modules et qui peut être d'un intérêt quelconque. Ils permettent de personnaliser les cyborgs.

2D8	Type d'équipement spécial
2	Commandement
3	Extension Mémoire
4	Accumulateurs
5	Energie externe
6	Vision de Lumière Active
7	Saut
8	Réflection
9	Gaz
10	Ecran magnétique
11	Caractéristique supérieure
12	Membrane de vol
13	Traceur Thermique
14	Sécurité
15	Peau
16	Autre

Commandement : Il existe plusieurs versions de ce module. La première propose que le cyborg soit entièrement soumis à une unité logique programmée ou commandée à distance. En cas de déshumanisation du cyborg, remplacez son INT par celle de l'unité logique : 1D6 + 6. Le cyborg se comportera donc comme un automate, exécutant sa programmation à la lettre. Sa nouvelle intelligence ne reflète que sa faible capacité à l'improvisation. La seconde version tient plus de l'entrave mentale : si le cyborg désobéit ou agit à l'encontre de ses maîtres, le module envoie des micro-décharges très douloureuses pour le cerveau, paralysant le rebelle. Il ne peut dans ce cas agir que s'il réussit un jet sous POU naturel avec 1D100. Cette technologie est peu répandue.

Extension Mémoire : Un implant cybernétique dans le cerveau du cyborg lui ouvre accès à de nouvelles compétences ou permet d'en améliorer d'autres. Il peut s'agir de compétences de tous horizons, principalement des connaissances. Il peut éventuellement s'agir d'un coprocesseur arithmétique ou d'un dictionnaire d'une langue étrangère. Compétences implantées : 1D3 au choix. Amélioration ou base : 4D10 % chacune. Cette technologie est peu fréquente.

Accumulateurs : L'autonomie moyenne d'un cyborg est de 2D6 jours. Ce temps écoulé, il devra recharger ses accumulateurs. Ce module permet d'étendre son autonomie de 2D6 jours supplémentaires. Le cyborg peut câbler un instrument énergétique sur sa propre réserve s'il dispose de ce module, mais son autonomie risque d'être diminué. Si les accumulateurs sont à plats, le cyborg ne meurt pas (sauf si ses fonctions vitales sont assurées par des modules). Il tombe seulement dans l'incapacité d'utiliser ses modules.

Energie Externe : Il s'agit simplement d'une prise sur laquelle le cyborg peut brancher une arme ou un outil







énergétique. Le potentiel est généralement de 2D6 points d'énergie, indépendants des accumulateurs assurant l'autonomie du cyborg.

Vision de Lumière Active : S'il ne dispose pas du module sensitif Vision infrarouge, le cyborg peut utiliser celui-ci pour s'éclairer dans le noir. La portée du rayon de lumière de 5D10 mètres.

Saut : Ce module est associé au module d'armement Jambes d'Acier. Le cyborg peut ainsi effectuer des sauts de 1D6 + 1 mètres en hauteur, et 3D6 mètres en longueur. Il peut porter sa FOR en TAI durant le saut. Sauter : 5D10 %. Le malus à l'HUM est cumulable.

Réflection : Ce module est généralement associé au module de protection armure externe, mais ce n'est pas incontournable. La surface de l'armure est polie et permet de réfléchir les tirs des armes à rayons classiques. Le cyborg endure le minimum de dommages possibles (absorbables par un module de protection) et peut retourner le tir à l'envoyeur en réussissant un jet sous sa DEX sur 1D100. Le malus à l'HUM est cumulable. Cette technologie est peu fréquente.

Gaz : Le cyborg peut émettre un gaz quelconque. Il peut s'agir d'un irritant, d'un fumigène, d'un soporifique ou d'un poison gazeux. Portée : 2D10 mètres.

Ecran Magnétique : Ce module permet de bloquer les coups portés par des armes ferreuses. Il atténue leurs dégâts de 2D6 points, fixés à la construction de ce module. Cependant, les autres cyborgs ainsi que la plupart des appareils situés dans un rayon de 5 mètres ont 15 % de chances d'être perturbés par le champ. Cette technologie est très rare.

Caractéristique Supérieure : Une ou plusieurs caractéristiques peuvent être améliorées cybernétiquement. Consultez la table de Modification des Caractéristiques des mutants dans le Livre de la Science pour déterminer laquelle sera affectée, et de combien. Le niveau de déshumanisation n'augmente que de 5 %, quelque soit le nombre de caractéristiques tirées par le D10 des règles. Par contre, si ce module est repris encore une fois, les pertes sont cumulables.

Membrane de Vol : Une membrane métallique joignant les chevilles et les poignets le long du corps permet au cyborg de ralentir sa chute. Dans une telle situation, réduisez les dégâts de chute de 2D6 points si la membrane est employée. Niveau de Déshumanisation augmenté de 15 %.

Traceur Thermique : Ce module permet de suivre les traces infrarouges laissées par le passage récent (moins d'une heure) d'une créature au sang chaud. Dans ces conditions, il rajoute 4D10 % à la compétence Pister du cyborg. Cette technologie est très rare.

Sécurité : C'est une protection destinée à détruire certains des composants du cyborg, afin d'éviter qu'ils ne tombent entre de mauvaises mains. Par exemple, ce gadget grillera à la mort du cyborg tous les circuits mémoriels et électriques de celui-ci, n'en faisant plus qu'une carcasse de chair et de métal. Ainsi, il sera difficile, voire impossible, de récupérer des circuits intacts ou d'explorer la mémoire du cyborg à la recherche de renseignements. Cette sécurité ne coûte aucun point d'HUM supplémentaire. Une version explosive de cette sécurité existe, provoquant 3D6 points de dégâts aux personnes à proximité (moins de 3 m) du cyborg. Cette version de la Sécurité coûte 5 points d'HUM. Ces technologies sont très rares.

Peau : il s'agit d'un tissu mutant imitant parfaitement la peau humaine. Il permet de dissimuler des éléments mécaniques normalement évidents. En apparence seulement, l'HUM du cyborg est augmentée de 15. Aucun coût d'HUM.

Notes sur les différents modules

Aucune des tables citées n'est censée être exhaustive, loin de là. Il s'agit simplement d'un échantillon de ce qui peut être imaginé, créé. Vous devez vous sentir libre d'en rajouter ou d'en ôter à votre convenance. Le propre des cyborgs est d'être d'une diversité quasi infinie. De plus, vous pouvez largement vous inspirer de la Liste des Capacités du Livre de la Science d'Hawkmoon afin de les rallonger. Egalement, on peut très bien imaginer des cyborgs qui ne répondent à aucune des trois classes citées, bien que la classe III semble pouvoir englober tous les autres types. L'imagination est la seule véritable barrière.

Caractéristiques

Les caractéristiques du cyborg sont identiques à celle de l'humain original. Certaines, comme l'INT, peuvent être remplacée par une autre valeur, à savoir celle de l'Unité Centrale liée au module de Commandement, s'il y a lieu. Dans ce cas, le cyborg est entièrement déshumanisé et son POU est divisé par 2. Dans tous les cas, le CHA est diminué de 1D6, puis de 1 par module possédé. Si le CHA est de 0, le cyborg doit réussir un jet de POUx3 %, ou devenir totalement déshumanisé.

Pour certains cyborgs, le MdJ peut décider de ne pas décompter le D6 au CHA s'il juge que le cyborg est apte à s'intégrer dans la société. Une nouvelle caractéristique est introduite pour les cyborgs : l'HUManité. Pour un humain normal, elle est de 100 %, ce qui explique que l'on ne la mentionne jamais. Certains modules apporte un niveau de déshumanisation obligatoire.

***Exemple** : une cuirasse confère un niveau de déshumanisation de 40 %. La caractéristique HUManité n'est donc plus que de 60.*

Chaque module intégré au cyborg réduit sa caractéristique de 5. Comme la base de cette caractéristique est 100, on exprimera souvent l'HUM en %. Le niveau de déshumanisation, moins 25 % (40 % si le module «Peau» a été choisi), est à retirer des compétences de Communication et de Discrétion. En effet, on estime que 25 % (ou 40 %) du résultat de la cybernétisation peuvent être camouflés (perruques, maquillages, vêtements amples...) efficacement. Le reste ne l'est que plus difficilement et peut déranger l'auditoire, provoquer des bruits métalliques ou refléter la lumière, attirant le regard.

***Exemple** : le même cyborg que tout à l'heure possède également deux modules sensitifs (Ecoute et Radar 360°), deux modules d'armement (deux fois Jambes d'Acier), et un gadget (Saut). Il totalise donc 5 modules en plus de celui de Protection, soit 5x5 % = 25 % qui sont a retirer à l'HUM. De 60, elle chute à 35. Ce cyborg est cybernétisé au 2/3. Il lui sera donc difficilement possible de vivre normalement en société , car il aura d'énormes difficultés pour masquer ses extensions métalliques. Il subira donc un malus de 40 % (65 % - 25 %) à ses compétences de Communication, ce qui est un sérieux handicap, ainsi qu'en Discrétion, mais ce malus est plus discutable et peut être réduit ou augmenté par le Maître de Jeu, suivant la nature des modules intégrés. Ici, il sera conservé tel quel,*







car on peut considérer qu'une cuirasse et des membres métalliques ne font pas bon ménage pour être silencieux. De la peinture mat peut éventuellement éviter les reflets pouvant accrocher l'oeil (diminuant le malus de Discrétion de 5 %).

Si vous appliquez les règles de Santé Mentale, vous pouvez la réduire de la moitié du niveau de déshumanisation du cyborg. Appliquez normalement les règles si le SFT est atteint. Maintenant que le fonctionnement général est bien décrit, prenons un autre exemple.

Numéro Six est un autre cyborg dont la fonction première est la comptabilité. Son constructeur lui a confié une structure légère qui ne le pénalise pas en HUM. Une extension mémoire et un coprocesseur arithmétique lui sont greffés pour lui faciliter la tâche. De plus, sa main droite contient diverses plumes (reliées à des flacons d'encre rechargeables) rétractables dans ses doigts. A ce stade de sa construction, Numéro Six à une HUM de 85 (3x5 = 15, 100-15 = 85). S'il parvenait à quitter l'esclavage dans lequel le tient son maître, il n'aurait aucune difficulté à s'insérer dans la société. Malheureusement pour lui, son maître à également décidé de le fusionner à une Unité Centrale dont le malheureux cyborg ne serait plus qu'une extension. Le niveau de déshumanisation résultant suffit pour amener son HUM à 0. Numéro Six est totalement déshumanisé. Il perd 50 points de SAN, c'est plus qu'il n'en faut pour dépasser son SFT. A son réveil, à la sortie de la table d'opération, Numéro Six sombre dans la catatonie pour plusieurs jours, mais comme sa SAN aura chuté définitivement à 0, une maladie mentale permanente sera à déterminer.

Conséquence de la Déshumanisation

Un cyborg déshumanisé devient froid, totalement coupé des sentiments humains. Sa SAN chute obligatoirement à 0 et il souffre automatiquement d'une maladie mentale. Son POU est réduit de moitié, conséquence de la coupure avec le monde humain. L'occasion est idéale pour son maître de lui implanter un module de commandement si ce n'avait pas déjà été fait. Le cyborg obéira alors automatiquement, quel que soit l'ordre, même si cela implique le sacrifice de sa vie.

Il est tout à fait possible que le niveau de déshumanisation soit supérieur à 100 %. S'il atteint plus de 150 %, cela veut dire que le cyborg est désormais rangé dans la catégorie des «automates». Il cessera donc toute activité lorsque son énergie tombera à zéro, mais il sera également possible de le ranimer en rechargeant ses batteries, tant que ses tissus humains, derniers vestiges de son humanité, seront vivants. Si ce n'est pas le cas, le roboticien n'aura plus qu'à les remplacer par leur équivalent mécanique...

Jouer un Cyborg à Hawkmoon

Il s'agit d'un défi intéressant que pourraient vouloir relever certains joueurs. Mais le MdJ ne devra pas accepter à la légère à sa table un cyborg. C'est un personnage instable, sans cesse menacé de sombrer dans la folie. Il exprimera généralement sa mélancolie et pourrait même avoir des envies de suicide pour mettre un terme à sa triste condition, car aucun cyborg n'est heureux de son sort. Si le MdJ accepte un cyborg à sa table de jeu, il lui faudra déterminer précisément les origines du nouveau personnage, comment il a été cybernétisé, et surtout, comment il a acquis sa liberté. Le profil général d'un aventurier cyborg veut qu'il ait été victime d'un sorcier peu scrupuleux qui serait maintenant mort. S'il est devenu aventurier, c'est dans l'espoir de trouver un remède ou un terme à ses afflictions. Prenez bien garde qu'il n'ait pas une HUM trop basse. Une HUM de 50 semble être la limite classique. Après avoir déterminé ses caractéristiques de base, deux options s'offrent à vous : vous pouvez lui accorder les avantages d'une classe sociale, tenant compte du fait que l'aventurier exerçait déjà une profession avant d'être transformé. Sinon, il pourra uniquement noter dans la rubrique correspondante de la feuille de personnage, «Cyborg». Dans ce cas, vous pouvez lui donner 2D6 + 2 compétences, à l'instar des mutants (livre du joueur page 22), qu'il pourra choisir comme il l'entend.

Il serait en outre préférable pour son équilibre que le personnage soit de Classe I ou III, ces cyborgs étant en général les moins déshumanisés. Suivez la procédure de création aléatoire des cyborgs, à moins que vous ne décidiez de lui donner carte blanche pour se construire à sa guise. N'hésitez pas à utiliser votre droit de veto s'il crée une monstruosité invincible ou s'il dépasse les limites du bon sens. Appliquez pleinement les règles sur la SAN pour déterminer éventuellement une maladie mentale que vous serez libre de fixer (les folies affligeant les cyborgs de ce supplément sont suffisamment diverses pour que vous ne manquiez pas d'idées), même si habituellement vous ne tenez pas compte des règles sur la Santé Mentale.

Créer un Cyborg

La création d'un cyborg est un exploit digne des plus grands mécaniciens. Si un de vos personnages scientifiques veut en créer, utilisez les règles habituelles expliquées dans le Livre de la Science. La difficulté finale découragera certainement la plupart de vos joueurs, sinon c'est le coût de l'opération qui le fera. Il n'est donc plus nécessaire d'être sévère, car ils se puniront eux même en investissant de véritables fortunes et en se contraignant à prendre des défauts supplémentaires. Les cyborgs ici présentés n'ont d'autres défauts que ceux expliqués dans les paragraphes Caractéristiques et Conséquence de la Déshumanisation.

Les Lhorims

Description Physique

A l'état naturel, les lhorims sont des entités d'énergie lumineuse pure. Leurs couleurs semblent palpiter au gré de leur humeur. Ils exercent cependant un contrôle total sur les photons de leur corps, ce qui leur permet de prendre n'importe quelle forme et couleur, même les plus complexes, dans la limite de leur taille.

«La boule lumineuse semblait palpiter d'une vie propre, tandis que les couleurs oscillaient lentement d'un ocre léger à un rouge écarlate. Flottant dans les airs, elle décrivit un bref arc de cercle devant les yeux des marins éberlués, sembla prendre plus de consistance, puis une forme différente. Bientôt, le capitaine de La Guardia se tenait face à un son jumeau miraculeux, qui lui souriait. Puis dans un plop ! à peine perceptible, l'étrange manifestation disparut.

Le regard du capitaine croisa celui suppliant de son second. D'un signe de tête, il donna son accord pour la manoeuvre. Les marins fébriles firent faire un demi-tour au navire, qui fila de nouveau vers le port accueillant où tous pourraient oublier dans les brumes de l'alcool cette manifestation dérangeante. Le capitaine, lui, plus silencieux que jamais, se dirigea vers sa cabine, dans la ferme intention de terminer cette flasque de bourbon spanyard. Les Terres Brisées étaient effectivement maudites. Et il avait vu le Diable en personne».







Histoire

La colonie de la Reine Mia-Irrupi-Kilaï est arrivée sur notre terre après plusieurs millénaires d'errance dans l'espace. La Reine dirigeait une mission d'exploration à la recherche d'autres formes de vie intelligentes.

Très sage, le peuple lhorim décida d'étudier durant quelques années le peuple humain avant de se manifester. Leur arrivée correspondait à la fin de l'âge d'or, au début du Tragique Millénaire. Devant les explosions de violence, Mia-Irrupi-Kilaï ne voulut finalement pas établir de contact avec les humains, de peur que les siens ne soient corrompus par ce peuple barbare.

Ils assistèrent à l'escalade de la violence des peuples terriens, et au moment de se retirer pour annoncer l'échec de leur mission au Conseil des Reines de leur Empire lointain, ils s'aperçurent que les radiations des explosions nucléaires avaient effacé les chemins de photons qu'ils avaient empruntés pour arriver sur terre. Sans ces extraordinaires pistes de navigation, ils étaient bel et bien perdus dans l'univers.

Ils restèrent alors cachés, choisissant d'éviter précautionneusement tout contact avec les humains. Ils se retirèrent finalement dans un archipel nouvellement émergé des flots, et ils aménagèrent une île avec une flore luxuriante et une faune gracile et amicale.

Dans ce petit paradis terrestre, ils continuèrent à observer le monde. Devant les guerres frénétiques que se livraient les humains pour conquérir chaque parcelle de terrain fertile nécessaire à la survie de la race, ils décidèrent d'user de leurs pouvoirs sur la lumière afin de générer de gigantesques hologrammes destinés à les masquer. Leur île principale, qu'ils appelèrent Mia-Irrupi-Kilaï, comme leur reine, devint d'apparence stérile et sans intérêt.

Après plusieurs expéditions humaines sur leurs îles, leur présence ayant à chaque fois faillie être découverte, les lhorims décidèrent de réveiller quelques uns des oeufs qu'ils conservaient dans une grande machine de cristal réfrigérante. Ces oeufs, placés dans les îles avoisinantes, libérèrent des créatures vicieuses et mortelles découvertes durant l'exploration d'un système solaire voisin du notre. Ce sont ces créatures qui valurent aux îles leur surnom actuel : l'Archipel du Démon.

Chaque année, lorsque la conjonction astrale leur est la plus favorable (lors du solstice d'été), les lhorims émettent grâce à leurs machines de cristal un signal lumineux destiné à leurs frères des étoiles, une sorte de balise de détresse.

Cette tradition se poursuit, même depuis la capture de la Reine, mais jamais leurs frères ne sont venus les rechercher. La vérité est que leur peuple s'est éteint lors d'une explosion solaire, quelques centaines d'années après le départ de leur expédition. Seuls quelques explorateurs, comme eux, ont survécu, de par les galaxies.

Fatalement, des érudits humains s'intéressèrent à la source d'émission de ces rayonnements. Une expédition particulièrement ingénieuse perça à jour les illusions du peuple lhorim après avoir échappé aux créatures extraterrestres des autres îles.

Mia-Irrupi-Kilaï ne pu se résoudre à éliminer de si subtiles créatures, aussi leur proposa-t-elle de vivre parmi elles, et d'apprendre tout ce qu'elles pouvaient apprendre. La seule contrepartie était que jamais ils ne pourraient quitter l'île. Tel était le prix de la connaissance. Il fut accepté.

Les terres mystérieuses ayant toujours fasciné les hommes, d'autres expéditions partirent, et d'autres encore, comme aucune ne revenait. La légende voulait que dans les îles se cachaient des trésors inestimables. Si la plupart des explorateurs périrent lors du périple, quelques uns arrivèrent à destination, et, à leur tour, découvrirent le peuple lumière.

Une véritable communauté humaine s'établit ainsi sur l'île, mais comme elle n'était constitué que de mâles, elle était appelée à disparaître. L'un des explorateurs ne put s'y résoudre, et malgré les interdits de la Reine Mia-Irrupi-Kilaï, il s'enfuit, laissant le peuple Lhorim devant un avenir incertain.

C'est alors qu'eu lieu le premier schisme jamais constaté par le peuple Lhorim. Un Etre de Lumière, contre la volonté de sa reine, quitta à son tour l'île royale pour se lancer à la poursuite du fuyard. Il le retrouva, et chose contraire au mode de vie lhorim, le tua.

Cependant, le fuyard avait eu le temps de contacter un de ses collègues, membre de la Confrérie des Sorciers Gris. La suite est plus amplement décrite dans le chapitre consacré à cette confrérie. La Reine Mia-Irrupi-Kilaï fut emprisonnée dans une tour d'énergie, et son peuple contraint de servir dans le plus grand secret leur nouveau maître, Anconin Gianni.

Le lhorim dissident, ayant rompu ses liens avec l'organisme général, devint totalement indépendant de sa reine, et son existence demeura inconnue des Sorciers Gris, Gianni n'étant au fait que des actes des fidèles de la Reine.

Le Lhorim Renégat

C'est cette cellule qui a rompu ses liens avec la communauté pacifique de Mia-Irrupi-Kilaï. Des psychologues affirmeraient que c'est pour la survie de sa communauté que le renégat a brisé le «cordon ombilical» spirituel qui le liait à sa reine et qu'il a commis le sacrilège suprême chez son peuple, ôter la vie.

En fait, c'est la Reine qui a initié ce processus de sécurité lors du premier contact avec les humains. La manoeuvre avait pour but de sacrifier une cellule afin d'assurer la survie des autres. La mission du renégat est simple, prendre toute les mesures nécessaires à la protection de la communauté.

Dès lors, le renégat agit en franc-tireur, indépendamment de la volonté de la reine. Il ne peut compter que sur son intelligence et ses ressources personnelles. Cette mesure a finalement été fort sage de la part de la reine, car quelques mois plus tard, elle tombait entre les mains des Sorciers Gris.

Le renégat a déjà tenté de libérer seul Mia-Irrupi-Kilaï de sa prison énergétique, mais sa tentative a failli les condamner tous les deux. En effet, les sécurités de la prison sont infranchissables pour un être de lumière. La décision du renégat a donc été de se faire aider par des humains pour sauver sa reine.

Après avoir longuement étudié la Confrérie des Sorciers Gris, et après avoir percé à jour le manège de Ferando Minacci, le renégat a choisi les défenseurs de sa reine dans les geôles souterraines de la confrérie : les aventuriers.

Il attendra de s'assurer de la compétence des PJs avant de se présenter à eux comme ce qu'il est réellement. En attendant, il se contentera de leur venir en aide (au minimum, deux occasions se présenteront, mais d'autres pourront survenir suivant les actions et les déboires de vos joueurs).







Vie Communautaire et Comportement

On pourrait facilement comparer la société lhorim à celle, royaliste, des fourmis. En effet, le comportement général du peuple lumière tend à prouver que chaque individu vit par et pour sa colonie.

Il est inconcevable pour un lhorim d'agir contre une autre cellule de sa société, et à plus forte raison de lui nuire. En effet, l'esprit qui anime la colonie, qui n'est autre que celui de la Reine, est réparti entre chacune des cellules de la communauté lhorim. Cette intelligence partagée marque l'efficacité des lhorims, mais c'est également ce qui a causé leur perte. En effet, ce n'est pas seulement l'esprit de la reine Mia-Irrupi-Kilaï que Gianni a insidieusement trompé et emprisonné, mais l'âme de la colonie entière.

La psychologie lhorim est tellement différente de la notre qu'il parait inconcevable de vouloir la détailler. Mais en employant des critères humains, il serait possible de la décrire comme suit.

Les lhorims semblent incapables de malveillance. Leur chaleur et leur gentillesse en font des créatures d'exceptions dans l'univers. Les fanatiques religieux des anciens temps n'hésiteraient pas à les appeler des anges. Ils ne peuvent se résoudre à faire souffrir, et encore moins à donner la mort. En effet, pour ce peuple quasi-immortel, supprimer la vie est un sacrilège, car la mort est un tabou terrible. C'est pourquoi ils furent révoltés d'assister à l'autodestruction des peuples terriens. Il faut cependant noter qu'ils ont tout de même fait usage de créatures extra-terrestres mortelles pour le propre défense.

Chaque cellule accomplira la tâche qu'il lui a été attribué quoiqu'il en coûte. Mais à la différence des fourmis, les lhorims ne se buteront pas aveuglément sur un problème insoluble. Ils sont bien sûr capables de prendre le recul nécessaire pour envisager de nouvelles solutions. D'ailleurs, leur intelligence individuelle est nettement supérieure à celle des humains normaux.



Aptitudes et Points Faibles

De par leur nature d'énergie pure, les lhorims sont capables d'une grande quantité de choses. Tout d'abord, ils peuvent agencer les photons composant leur corps de manière à prendre n'importe quelle forme dont la TAI n'est pas supérieure à deux fois la leur. Ils peuvent cependant en adopter de plus petites en condensant leurs molécules. Ils peuvent ensuite prendre la coloration qu'ils désirent. Produire des lumières vives, sombres, ou même opaques et mates. Ils peuvent parfaitement reproduire l'aspect d'un corps humain, ou devenir invisible. Ils peuvent se rendre suffisamment compacts pour paraître solides, et reproduire une température externe proche de celle des humains. Leur capacité la plus spectaculaire est cependant leur contrôle de l'énergie. Un lhorim ne peut être blessé par le feu ou par un laser, pas plus qu'une attaque physique ne l'affectera, son corps étant à l'état naturel intangible. Des dégâts physiques surmontant ses points de vie d'un seul coup feront exploser son corps de lumière, qui remettra 1D3 rounds à se reconstituer. Ses véritables points de vie ne seront bien sûr pas affectés. Chaque lhorim peut également générer chaleur (VIR : CON en degré ; portée : quart de sa CON en mètres) et lumière (portée : sa CON en mètres) autour de lui, à volonté.

Pour se défendre et au prix d'1D2 points de vie, un lhorim peut choisir de libérer une intense lumière qui, à moins que la victime ne réussisse un jet de résistance avec sa CON contre la VIR de la lumière (égale au POU du Lhorim), rendra aveugle la cible pour 2D6 + 2 rounds (avec un minimum d'un round si le jet est de résistance est réussi). De même, un lhorim peut combiner des effets de lumière pour affecter les émotions de sa cible (rassurer, exciter, endormir, mettre en transe...) avec une VIR toujours égale à son POU, à opposer au POU de la victime, pour le même coût en points de vie.

Il peut également rassembler les rayons ultraviolets du soleil et les projeter sur une cible qui s'embrasera instantanément. C'est ainsi que le renégat a tué le fuyard humain. Chaque tentative du genre coûte 1 point de vie au lhorim par D6 de dégâts infligés. Au prix de sa propre énergie, un lhorim peut recharger des accumulateurs d'énergie : un point d'énergie par point de vie sacrifié. Leurs points de vie régénèrent par simple exposition à la lumière du soleil, au rythme de un point par heure.

La seule faiblesse connue de ces créatures extra-terrestres, c'est le froid. En effet, celui-ci a tendance à ralentir le mouvement de leurs molécules, jusqu'à paralysie et finalement, hibernation. Des cocons de cristal les ont protégé durant leur voyage dans le vide spatial, en ne laissant passer que les rayons solaires, nécessaires à leur survie.

Les Cristaux Lhorims

Il s'agit de la seule manifestation organique qui a chez eux été observée. En effet, à la suite de longs efforts, ils arrivent à condenser suffisamment les photons lumineux jusqu'à obtenir une matière qui, au contact de l'oxygène, se cristallise et durcit jusqu'à cet état.

D'une très grande beauté et très faciles à travailler, ces cristaux sont sculptés pour former de véritables oeuvres d'art, non dénuées de fonctionnalité pour le peuple lhorim.

Sur les marchés européens, ces cristaux bruts rattrapent la valeur de l'émeraude, d'autant plus que leurs couleurs chatoyantes changent sans arrêt, pour se conformer à la météo locale, ou encore aux humeurs de la personne qui les touche. Travaillés, ce sont de véritables oeuvres d'art au prix difficilement quantifiable.







En contrepartie, les lhorims sont sensibles aux phénomènes désorganisant leur structure photonique (aurores boréales et autres manifestations lumineuses visibles depuis les pôles seulement). Des créations technologiques relativement complexes (Champ de Désorganisation de la Lumière : difficulté Electricité : 80 pour 10 mètres de portée, et 5 pour chaque 5 mètres de rayon supplémentaires, chaque D6 protégeant des attaques lumineuses ou de dégât contre les créatures de lumière ; coût en énergie : 15 points par minute. Peut servir de protection contre les tirs de lance-feu et autres armes basées sur le principe du laser), à l'instar de ceux créés par Gianni pour emprisonner la reine, sont capables de les affecter.

Les effets sont aussi dévastateurs que des coups de couteaux pour un humain (1D6 points de dégâts par round où le lhorim reste dans la zone d'effet pour la version de base. Le Maître de Jeu peut inventer au lhorim renégat d'autres pouvoirs basés sur la lumière afin de tirer les PJs de mauvais pas.

Mode de Perception et de Communication

Lorsqu'une personne parle, ses cordes vocales compriment et détendent l'air, provoquant une onde de choc. C'est cette onde qui se déplace à la vitesse du son, et qui en faisant vibrer notre oreille interne, nous permet d'entendre. Notre cerveau traduit ensuite ces sons en informations. Le corps d'un lhorim entend de la même manière, si ce n'est que son corps entier est une oreille interne sentant les ondes de choc se propageant dans l'air. Pour le reste, il est difficile de dire que les lhorims ont des sens. Il semblerait qu'ils sentent l'univers comme des manifestations énergétiques de niveaux subtilement nuancés. Ils perçoivent donc par les même moyens le parfum délicat (odeur) de la rose et le guerrier granbreton dans sa lourde armure de plaques (masse et aspect). Ils ont simplement appris à reconnaître les types de rayonnements, et à différencier ce qui est tangible ou pas, ou les couleurs suivant la fréquence de rayonnement des corps. Un lien spirituel liant chaque membre de la colonie, il ne leur est pas nécessaire de communiquer. Chacun peut percevoir les sensations de l'autre, puisant les informations directement à la source. Cependant, les lhorims peuvent également communiquer comme les humains, en faisant vibrer leur corps à la manière de cordes vocales, produisant ainsi des sons bien réels. On dénombre une trentaine de lhorim sur notre planète.

Les Lhorims

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
3D6	2D6	3D6	5D6	5D6	4D6	4D6

Points de Vie Moyens : 7 (CON à ne pas ajuster par la TAI)

Armure Naturelle : Aucune, 0

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Rayons U-V	4D10 %	1 à 5d6	-
Eclair Lumineux	6D10 %	Aveuglement	-

Compétences : Toutes les Connaissances techniques à 80 + 1D10 %, Mémoriser 70 + 1D10 %, Mouvement Silencieux, Se Cacher et Camouflage à 100 %, Artisanat (Produire des Cristaux) 40 + 1D10 %, Artisanat (Sculpter les Cristaux) 40 + 1D10 %, Connaissance de la Musique 35 + 1D10 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Lhorim - /100, Sicilien 20/100, Langue Commune, 20/100, plus d'autres au choix du maître de jeu aux mêmes niveaux

Les Malachi

Description Physique

Les malachi (singulier : malach, prononciation : ma-LAK) représentent la race mutante la plus courante en Sicile. Les radiations du Tragique Millénaire ont affecté leurs hormones humaines et engendré une mutation structurelle impressionnante. L'individu moyen mesure 1,45 m. Malgré leur taille, ils sont particulièrement robustes et leur force est légèrement supérieure à celle des humains.

L'être avait la taille d'un enfant au début de l'adolescence. Son corps beige et imberbe était doté d'une seconde paire de bras, comme si la nature avait voulu compenser sa taille déficiente. Ceux-ci semblaient parfaitement coordonnés comme il terminait de mettre en place un piège à lapins. Puis il se tourna vers moi, révélant sa face joviale et chauve, ses deux yeux noirs brillants avec malice. Il se redressa et son pagne, son unique vêtement, oscilla lentement entre ses jambes. «Ce soir, nous auront un bon civet» dit-il soudain, et il repartit, avec moi à sa suite, en direction du village.

Habitat et Mode de Vie

On peut rencontrer un malach sur n'importe quel type de terrain, mais plus généralement loin des sociétés humaines, en forêt ou en montagne. Ils mènent une vie principalement sédentaire, bien que l'arrivée des granbretons ait poussé certaines tribus à devenir nomades.

Principalement végétariens, ils tirent tous leurs besoins de la nature. Ils élèvent des chèvres pour leur lait, et lors de grandes occasions, pour une naissance ou une mort (les deux sont aussi bien fêtés, car la mort représente pour eux le passage à une réalité supérieure. Ils craignent cependant les morts non naturelles), ils tuent des chèvres et les font rôtir.

Les malachi ont constitué une société matriarcale, où la femme est admirée pour son aspect de fertilité et sa douceur. Elles s'occupent de l'éducation de leurs enfants et des tâches ménagères (qui comprennent également la cueillette).

Les hommes assurent la protection de la tribu, subviennent à tous les besoins des femmes et participent également à la cueillette.

Relations avec les Humains

La race malach est très peu belliqueuse et n'a jamais eu de conflits sérieux avec les siciliens. Ces derniers se montrent très tolérant à leur égard, et les deux communautés se rendent fréquemment des services.

Par exemple, les talents de guérisseurs des malachi sont réputés, par contre ces mutants manquent de métaux sous leurs diverses formes. Un marché est donc établi entre les deux races.

Les malachi ont grandement souffert de l'arrivée granbretonne. Leurs forêts ont été brûlées, les poussant à l'exode, tandis qu'un grand nombre d'entre eux ont été tués.

Les résistants comptent bon nombre d'amis chez les malachi. Ceux-ci les cachent, les soignent et les nourrissent s'ils sont en difficulté. Mais ceux qui prennent les armes pour une résistance active sont très rares.







L'Herboristerie Malach

Les malachi ont appris à se servir de la nature entière pour survivre. Rien n'est à jeter, surtout parmi les plantes mutantes qui proposent le plus grand domaine d'utilisation.

L'herboristerie est l'équivalent du Tragique Millénaire de la Connaissance des Plantes des Jeunes Royaumes. Les applications sont aussi diverses et sont regroupées dans le tableau ci-contre.

Compétences en Connaissance des Plantes

Sur le tableau, chaque niveau supérieur suppose la connaissance des niveaux inférieurs. Les malachi ont également différencié certains types de plantes d'utilité courante. Ils en transporteront toujours des graines pour les planter là où ils ont décidé de vivre. En voici quelques exemples.

Les Arbres-Piques

Ce sont des arbres très proches de nos sapins, sauf qu'ils dégagent une phéromone qui agit comme tranquillisant. Leurs épines sont recueillies pour la confection de tisanes facilitant le sommeil.

La sève a deux utilisations. Dans la première, la sève est roulée en boule après avoir été mélangée à la pulpe de fruits sucrés. On la fait ensuite sécher deux journées au soleil. Mâchée, elle apporte un sentiment de paix et de bien être. Elle est donnée aux blessés ou aux mourants, bien que les enfants en fassent une friandise appréciée. L'autre utilisation consiste à la mêler à certains minéraux afin de lui conserver sa fluidité et augmenter ses effets. Le résultat est un poison somnifère d'une VIR de 3D6. Si la victime ne résiste pas au poison, elle s'endormira pour 1D6 heures. Si elle y parvient, elle sera néanmoins frappée de somnolence et l'efficacité de toutes ses actions et compétences, sera divisée par deux.

Pourcentage	Niveau de Compétence
01 - 10	Reconnaît en général les plantes, aimerait en savoir plus sur leur utilisation
11 - 20	Reconnaît et peut trouver des plantes comestibles dans la nature
21 - 30	Reconnaît toutes les plantes empoisonnées
31 - 40	Peut utiliser les plantes empoisonnées pour l'élaboration de poisons
41 - 50	Reconnaît et peut trouver des plantes qui font de bons cataplasmes de guérison (1D6 points de vie régénérés en autant d'heures) pour les blessures
51 - 60	Reconnaît et peut trouver les plantes qui font de bonnes potions de guérison (2D6 points de vie régénérés en autant d'heures) pour les blessures, le poison et la maladie
61 - 70	Reconnaît et peut trouver les plantes permettant de soigner les maladies bénignes
71 - 80	Reconnaît et peut trouver les plantes permettant de soigner les maladies graves
81 - 90	Reconnaît et peut trouver les plantes permettant de soigner les maladies mortelles
91 - 100	Reconnaît et peut trouver les plantes permettant de soigner les blessures majeures







Le Champignon-Coeur

Il s'agit d'un champignon qui a la forme d'un coeur. On lui arrache le chapeau et on récupère les lamelles qui, séchées et réduites en poudre, agissent comme excellent cicatrisant. En fait, elle accélère la formation de plaquettes sanguines sur la plaie, faisant regagner 2D6 points de vie en autant d'heures. C'est un parfait exemple de cataplasme de guérison.

Le Maïs Gris

C'est une plante cultivée abondamment par les malachi car elle constitue l'ordinaire de leurs repas. Les grains de maïs sont transformés en farine qui servira pour la confection de galettes très nutritives. Ces galettes sont à la base de leur alimentation, et accompagnées de légumes ou de viande, représentent un repas équilibré et goûteux. L'épi peut être grillé avant d'être dégusté. Même si toutes les capacités nutritives ne sont pas libérées, cela représente un bon coupe faim.

Les Malachi

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
3D6+1	4D6	2D6	3D6-1	3D6	2D6+6	1D6

Points de Vie Moyens : 11

Armure Naturelle : 1 point de peau épaisse, plus généralement une armure de cuir de chèvre, soit au total 1D6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Bonus Moyen	+ 1 %	aucun	+ 3 %
Arc Simple	50 %	1D6 + 1	-
Lance	40 %	1D10 + 1	40 %
Ecu	-	-	40 %
Coutelas	60 %	1D3 + 1	20 %

Compétences : Artisanat (au choix) 20+1D10 %, Pister 50+1D10 %, Voir 30+1D10 %, Conn. des Plantes 40+ 1D10 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Sicilien - /50, Langue Commune - /30, Dialecte Malach - /60

***Notes** : Grâce à leur deux paires de bras et à leur bonne agilité, les malachi ont droit à 3 actions par round (2 attaques, une parade, ou toute autre combinaison. Une esquive compte comme deux actions). Ils ne peuvent tirer avec leur arc lorsqu'ils sont en mêlée.*

Les Tentatulipes

Origines

Ces créatures sont exceptionnellement visibles sur les îles Lipari. Les érudits ont émis de nombreuses hypothèses quant à leur naissance. Selon certains, elles sont le fruit d'une osmose entre les singes du zoo d'une des îles et de la végétation environnante. Pour d'autres, c'est pour survivre qu'elles ont adopté par mimétisme une telle forme. Ce qui est certain, c'est que ces transformations eurent lieu lors du Tragique Millénaire. Au fil des siècles, ces créatures mi-animales, mi-végétales continuèrent de muter jusqu'à atteindre leur forme actuelle. Relâchant leur pollen dans l'air, les courants aériens ont facilité l'exode de la race sur l'ensemble des îles Lipari. Quelques rares exemplaires ont pu être vus en Sicile et en Italie.

Morphologie

Les tentatulipes ressemblent à de grands singes verts dont la fourrure végétale est parsemée de fleurs. Plusieurs sous-races peuvent être répertoriées suivant la race du primate (gorille, chimpanzé, etc...) et de la plante (tulipe, rose,...). La race doit son nom à la variété la plus répandue, qui est également la plus dangereuse. En effet, les autres ne s'attaqueront que rarement à l'homme. Il s'agit de l'union gorille-tulipe. Les tentatulipes sont donc de grands gorilles verts dont la fourrure est parsemée de tulipes, et dont les membres ont laissé la place à des racines épaisses faisant office de tentacules. Ceux-ci peuvent atteindre jusqu'à 3 m de longueur et repoussent en une ou deux journées s'ils sont tranchés.

La structure interne de ces créatures a de quoi étonner et intéresser les érudits. En souvenir de l'osmose originelle, les fibres végétales miment chacun des organes simiesques. Ainsi, les tentatulipes ont des os rappelant une branche d'arbre sans écorce, et le système sanguin en fibres végétales véhicule une sorte de sève. Cependant, il s'agit plus d'un hommage aux anciennes créatures simiesques qu'autre chose. En effet, tous les organes mimés ne sont pas fonctionnels. Le nez peu s'agiter, les oreilles se dresser et les yeux vous fixer, les tentatulipes ne disposent pas des même sens que les singes, pas plus que la cage thoracique qui se soulève n'indique une respiration. La forme de perception des tentatulipes est toute autre. Une tentatulipe semble percevoir son environnement par une communion avec la végétation environnante. Rien n'est bien sûr à ce sujet, mais cela expliquerait qu'il est pratiquement impossible de surprendre une tentatulipe en pleine jungle. Ces créatures font partie des plantes carnivores qui sont devenues fréquentes depuis le Tragique Millénaire. Elles disposent d'un système digestif identique au notre dont la sève, qui remplace notre suc gastrique, dissout très rapidement tous les éléments ingérés, sauf le métal et les matières synthétiques. Ce qui n'a pas été dissous est rejeté par les voies normales, le reste ayant été assimilé par l'organisme. Les tentatulipes ont besoin comme toutes les autres plantes de la lumière du soleil pour survivre. Aussi la nuit ont-elles une activité réduite. Elles plongent leurs tentacules dans le sol à la recherche d'humidité, ce qui explique qu'on les trouve fréquemment près des points d'eau. Comme elles sont particulièrement vulnérables de nuit, elles poussent des cris semblables à ceux d'un gorille en colère afin d'effrayer les éventuels prédateurs. Leur mode de déplacement est également assez particulier. Elles projettent leurs tentacules et s'agrippent à des branches d'arbres ou à des aspérités, voyageant ainsi à quelques centimètres du sol. Leurs tentacules sont suffisamment agiles pour grimper aux arbres ou correctement immobiliser une proie. Sur terrain totalement lisse, elles seraient incapables de se déplacer.

Mode de Reproduction et Croissance

Les tentatulipes peuvent se reproduire à n'importe quelle saison, le climat des îles Lipari étant constant. Cependant, elles ne le font qu'une fois par an. Ces créatures sont androgynes et portent le pollen dans les bulbes de tulipes. L'éclosion a lieu un mois plus tard, libérant le pollen. Celui-ci donnera naissance à une petite plante qui libérera une tentatulipe de quelques centimètres, à la chair translucide, laissant apparaître tous les organes. Livrés à eux-mêmes, ces petits végétaux n'ont que 15 % de chances de survivre. En effet, les oiseaux ont appris à déguster ces créatures dont la sève gastrique n'est pas encore très forte. C'est ce qui explique qu'en tant de siècles, la population des tentatulipes ne dépasse guère 200 créatures.







Comportement et Modes d'Attaque

Sur leurs îles, les tentatulipes n'ont pas souvent l'occasion de faire des rencontres humaines. Aussi n'hésiteront elles pas à venir goûter cet étrange et nouvel animal.La seul chose qui puisse empêcher une tentatulipe de faire bonne chair lorsqu'elle chasse une proie, est l'émission d'une certaine tonalité. A ce son, elles s'arrêtent, médusées pour quelques secondes. Le prolongement de la tonalité sur plus d'une dizaine de secondes dissuadera définitivement la créature d'attaquer. Les chances des tentatulipes d'y résister sont de leur POUx3 %. Lorsqu'elle chasse, la tentatulipe cherche à prendre sa proie par surprise.

Pour cela, elle s'embusque près d'un point d'eau, le corps caché par la végétation environnante, et les tentacules dressés, prenant la pose de grandes plantes. Dès qu'une proie passe à proximité, elle s'en saisit de ses tentacules et la porte à ses crocs.Les tentatulipes ne lâchent une proie qu'à leur propre mort.

Les Tentatulipes

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
3D6 + 6	4D6	4D6	1D3	1D6	2D6

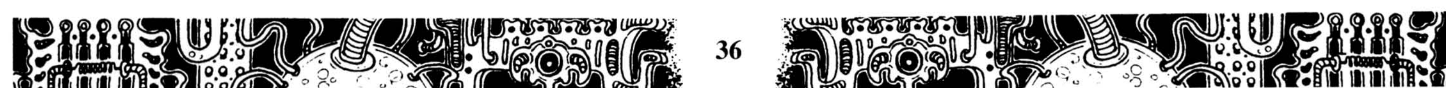
Points de Vie Moyens : 14

Armure : 2 points d'écorce sous la fourrure

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Tentacule	35 + D10 %	1D3 + 1D6	10 + D10 %
Etreinte	auto	3D6	-
Morsure	50 + D10 %	1D10	-

Compétences : Embuscade 60 + 1D10 %, Déplacement Silencieux 40 + 1D10 %, Camouflage 80 + 1D10 %







Malte

Description Géographique

Malte est situé dans la Mer du Milieu entre la Sicilia et la Tunisia. Elle est composée de trois îles. La première Kemmuna, ne fait à peine que 2,5 km². Ghawdex, elle, atteint 67 km² et enfin, Malte est la plus grande des trois îles avec près de 245 km².

L'agriculture est la principale source d'alimentation pour les maltais. Elle assure aux habitants, en plus de l'élevage d'ovins, une certaine abondance en blé, orge, tomates, oignons, fèves et vigne. Elle est cependant rendue pénible par la très fine couche de terre ingrate recouvrant le sol rocailleux et calcaire des îles. Enfin, la pêche complète le régime quotidien des maltais.

Les côtes sont rocheuses et élevées, parsemées d'abris naturels en la présence de nombreuses baies. Le relief est relativement régulier, culminant péniblement à 250 mètres. Enfin, aucune des îles ne possède de cours d'eau ou de lacs. D'innombrables puits creusés par la main de l'homme capturent l'eau des précipitations, uniques sources potables de l'archipel entier.

Le climat est extrêmement doux en hiver, et chaud en été. Cependant, l'humidité de ces îles leur assure des précipitations abondantes, évitant la canicule ou la sécheresse.

Population

L'époque où l'archipel de Malte était surpeuplé s'est effondrée lors du Tragique Millénaire. Les actuels maltais sont les descendants d'un métissage arabo-sicilien. Ils vivent en petites communautés, dans des hameaux paisibles.







L'essentiel de la population est constitué de fermiers, de chasseurs, et de pêcheurs. La noblesse ne signifie rien pour eux, et la seule forme d'autorité reconnue est celle qu'exercent les Chevaliers de Malte.

Kemmuna est certainement la moins peuplée et la plus sauvage des trois îles, mais elle assure le relais entre Ghawdex et Malte, grâce à ses deux magnifiques ponts d'airain.

Ghawdex, quant à elle, est extrêmement rurale. Les Chevaliers y sont assez peu nombreux, et y sont vus seulement lorsqu'il s'agit de trancher des litiges entre fermiers. Un petit monastère se charge de l'éducation et des soins des habitants de cette île.

Malte est le véritable centre d'intérêt de l'archipel. Les trois quarts de la population s'y retrouve, ainsi que l'abbaye des Chevaliers de Malte que l'on nomme généralement la Forteresse de la Valette.

Il n'y a à Malte aucun mutant, bien qu'il en naisse parfois. Chacun d'eux est pris en charge par les Chevaliers et se voit proposer de rejoindre la cause mutante auprès des Frères de la Rédemption en Normandia.

Population

Maltais	65 000
Siciliens	3000
Chevaliers de Malte	2000
Total	**70 000**

Organisation Politique

Malte a toujours marqué son indépendance vis-à-vis de la Sicilia, et ce, depuis que les Deux-Siciles ont planifié d'envahir la Grèce.

Les villages ont chacun un chef, et chaque ville un maire. Une fois dans l'année, tous se réunissent pour élire le Principal de Malte, représentant du peuple au sein des Chevaliers.

Cependant, ce titre est honorifique, car chaque maltais peut directement déposer une réclamation auprès des Chevaliers.

Les Chevaliers de Malte ont leur propre organisation. Reportez vous à leur description pour de plus amples détails.

Sectes Présentes

Religion

La religion conseillée par le Nouvel Ordre des Chevaliers de Malte est celle du Sincère Repentir. Mais chacun est libre de vénérer qui il veut, car les guerres de religion sont interdites, permettant la multiplicité des cultes à Malte. Cependant, très peu ont des chapelles qui leur soient consacrées.

Guildes

La seule guilde véritablement établie est celle du commerce. Les artisans, les chasseurs et les agriculteurs préfèrent se regrouper en confréries de maigre importance.

Même la guilde du commerce est surveillée par le Nouvel Ordre, qui protège son peuple de toute injustice ou de toute escroquerie. De plus, des liens commerciaux privilégiés entre la guilde et l'ordre assure la prospérité de l'un et un bon niveau de vie de l'autre.

Hors-la-Loi

Les brigands sont très minoritaires et de faible envergure. En effet, hormis celles de l'Ordre, il y a peu de richesses à voler à Malte.

La punition appliquée par les Chevaliers va de l'amputation d'une main pour les voleurs, à la crucifixion pour les meurtriers. Cette sévérité fait de Malte une assez sûre région, les brigands les plus convaincus s'en allant en Sicilia ou sur le continent.

Le Nouvel Ordre des Chevaliers de Malte

Il représente la seule autorité véritablement implantée à Malte. Ces Chevaliers sont un peu intendants, un peu soldats, un peu médecins.

Leur mouvement philosophique dérive de celui des Frères de la Rédemption (se reporter au scénario des Toges Noires du Livre du Maître de Hawkmoon). Voir la description du Nouvel Ordre des Chevaliers de Malte plus loin.

Saints

Saint-Jan-de-Jézarem est le patron des médecins et des hospitaliers. Il est également le patron des Chevaliers de Malte, qui semblent être les seuls à le vénérer.

Sciences et Savoir

Toutes les personnes cultivées désirant vivre à Malte sont invitées à rejoindre le Nouvel Ordre des Chevaliers et à contribuer à sa prospérité. Ce faisant, ils bénéficieront de ses bibliothèques, d'une cellule privée et même de maîtres pour étudier s'il y en a de disponibles.

Scientifiques

Les seuls scientifiques de Malte sont ceux qui font partie du Nouvel Ordre des Chevaliers. En effet, aucun autre ne viendrait perdre son temps dans cet archipel dénué de ressources.

Ceux de l'Ordre sont très peu créatifs, se contentant, pour la plupart, d'entretenir les machineries existantes et d'encadrer les artisans.

Médecins et Erudits

Une des branches du Nouvel Ordre est strictement formée de médecins compétents. Les frais des soins sont basés sur les revenus du malade ou du blessé.

On accorde généralement soins et protection à ceux qui en ont besoin et le réclament. Récente exception: les granbretons, responsables de la destruction de l'abbaye du Mont Saint-Michel.

Les copistes sont chargés de préserver les ouvrages savants des assauts du temps, et d'enseigner l'écriture à qui le demande. Le reste de leur temps est passé au déchiffrage d'anciens ouvrages, à la recherche historique, au stockage et à la classification des merveilles des Anciens Temps accumulées par l'Ordre.









Certains Erudits servent ponctuellement d'ambassadeurs avec les différents Ordres frères mais le Nouvel Ordre des Chevaliers de Malte n'entretien plus aucune relation avec quelque gouvernement politique que ce soit.

Bibliothèques

Le Nouvel Ordre en dispose de plusieurs, chacune abondamment fournies. Les thèmes essentiels sont l'histoire et les langues. La transmission des connaissances et des secrets technologiques dont l'enseignement est nécessaire se fait exclusivement par apprentissage. L'accès aux bibliothèques est sévèrement règlementé par les Acolytes et réservé aux membres de l'Ordre.

Personnalités

Sir Hugh de Forsiac

Grand Maître de l'Ordre, Seigneur de la Caste des Chevaliers, Parrain de l'Abbaye de Rabat

D'origine française, Sir Hugh est un homme robuste et grand. Il porte une barbe bien coupée et grisonnante. Il a fait ses armes parmi les Chevaliers, et a totalement embrassé leur mode de vie. Il est le premier Chevalier à devenir Grand Maître de l'Ordre, ce titre étant séculairement réservé aux Erudits ou aux Scientifiques. Il s'acquitte de ses devoirs avec honnêteté, mais est contraint de déléguer ses charges de Seigneur des Chevaliers à Sir Moltavik. Sa position dans l'ordre en fait le juge suprême de Malte. Nul ne peut casser ou même contester un de ses jugements, mais Sir Hugh aime bien recueillir les avis des Seigneurs et des Acolytes de toutes les castes.

Sir Hugh de Forsiac

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	17	16	18	12	14	15

Points de Vie : 21 **Armure** : Cotte de Maille, 1D6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Longue	91 %	1d10+1+1d6	90 %
Arbalète	87 %	3d6	-

Compétences : Premiers Soins 54 %, Equitation 92 %, Voir 91 %, Chercher 77 %, Ecouter 80 %, Cartographie 35 %, Connaissance de la Guerre 80 %, Connaissance du Monde Ancien 31 %, Camouflage 52 %, Nager 48 %, Equilibre 43 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Français 60/90, Commun 30/70, Vieux Français 15/15, Maltais 58/89, Sicilien 35/52

Sir Fran Moltavik

Acolyte de la Caste des Chevaliers, Parrain de l'Abbaye de Saint Kristoph

Guerrier courageux et entreprenant, ce jeune moscovite chassé de ses terres natales par la Granbretanne, a tôt fait de gravir les échelons de la hiérarchie de l'Ordre pour s'imposer comme son meilleur chevalier. Lourd, puissant mais néanmoins agile, Moltavik est capable de déchaîner sa fureur dans un combat à un contre cinq et l'emporter.

A Malte, il est le bras droit de la justice, et patrouille souvent seul, ou accompagné de Ciacci, son écuyer, les rues de La Valette pour y









faire régner lui-même l'ordre. Il rend souvent de fréquentes visites aux différentes casernes de chevaliers à travers les abbayes maltaises, afin de s'assurer de leur entraînement et de leur dévotion à l'Ordre.

Lors de l'invasion granbretonne, Fran sera contraint par les Seigneurs de ronger son frein et de prendre son mal en patience.

Dès lors, il rennoncera à sa position dans le Nouvel Ordre et fera de nombreuses incursions en territoire sicilien, servant différents mouvements de résistance, avec une troupe fidèle de quinze chevaliers.

C'est lui qui dirigera la prise du palais royal de Palerme et qui abattra le gouverneur Horatius. Il ne sera pas réintégré dans l'Ordre à la Libération et retournera en Moscovie libérée.

Sir Fran Moltavik

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
19	17	14	13	11	15	16

Points de Vie : 19

Armure : Armure de Plaques avec Casque, 1D10+2

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée à 2 mains	97 %	2d8+1d6	95 %
Epée Longue	91 %	1d10+2+1d6	92 %
Hache de Bataille	86 %	1d8+2+1d6	57 %
Ecu	73 %	1d4+1d6	90 %

Compétences : Botte Secrète (Epée à 2 Mains : le Fléau de Dieu, 58 sur la Table des Blessures Majeures) 61 %, Botte Secrète (Hache de Bataille: le Couperet, 80-82 sur la Table des Blessures Majeures) 57 %, Eviter 84 %, Embuscade 73 %, Camouflage 53 %, Déplacement Silencieux 65 %, Premiers Soins 76 %, Connaissance de la Guerre 91 %, Equitation 97 %, Diriger Faucon des Steppes 77 %, Voir 91 %, Navigation Aérienne 75 %, Nager 62 %, Equilibre 83 %, Ecouter 71 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Moscovite 25/65, Commun 15/45, Maltais 15/40

Frère Gidéon

Seigneur de la Caste des Erudits, Parrain de l'Abbaye de St Jezarem

Frère Gidéon est un vieil homme de forte corpulence et aimant le bon vin et la bonne chère.

Sa joie de vivre et son goût prononcé pour la bouteille sont connus de tous, mais sa sagesse prend heureusement le pas sur ses défauts. Gidéon est un très grand médecin et enseigne son art préféré à St Jezarem.

Malheureusement, ses charges de Seigneur de la Caste des Erudits lui prennent un temps considérable durant lequel il doit s'occuper de l'organisation du travail des copistes, des médecins, des bibliothéquaires, de la classification des articles technologiquement dangereux, etc...

C'est donc un homme très occupé qui a choisi de se réfugier dans les brumes de l'alcool au moindre temps mort de ses activités. Il sait que ses nerfs sont à présent assez touchés par l'alcool, aussi a-t-il pris la bonne résolution de ne plus opérer de patients. Il se contente d'enseigner.

Frère Gidéon

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
9	17	11	19	15	9	17

Points de Vie : 17 **Armure** : Aucune, 0

Compétences : Connaissance de la Médecine 112 %, Connaissance de la Biologie 100 %, Premiers Soins 100 %, Connaissance du Monde Ancien 80 %, Crédit 87 %, Persuader 92 %, Mémoriser 99 %, Chercher 84 %, Toutes les autres Connaissances à 60 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Français 100/100, Maltais 90/90, Sicilien 75/75, Commun 80/80, Vieux Français 70/70, Vieux Latin 65/65, Vieux Espanyen 50/50

Frère Telucci

Acolyte de la Caste des Erudits, Parrain de l'Abbaye de Ste Victoria

Copiste de formation, il s'est découvert une passion pour le Monde Ancien et la Psychologie dans les livres interdits. Ce brillant maltais a connu une ascension assez lente vers son poste, qui est de haute confiance, mais est véritablement amoureux de son travail. Il agit consciencieusement, ne prend aucune décision à la légère.

Sa passion pour l'Ancien Monde est à l'origine d'une impressionnante collection qu'il a établie à Ste Victoria. On y retrouve toutes sortes d'objet du XXème au XXIIème siècle.

Il sera l'une des rares victimes maltaises de l'invasion granbretonne, car un Connétable Lézard désirera s'approprier sa fabuleuse collection. Il périra une épée deux fois trop lourde pour lui à la main, transpercé par un simple animal fourmi obéissant aux ordres.

Frère Telucci

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
9	14	10	20	17	11	13

Points de Vie : 14 **Armure** : Aucune, 0

Compétences : Connaissance du Monde Ancien 99 %, Connaissance de la Psychologie 97 %, les autres Connaissances à 60 %, Mémoriser 99 %, Persuader 82 %, Crédit 84 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Maltais 100/100, Commun 90/90, Sicilien 90/90, Moscovite 60/60, Vieux Français 80/80, Vieux Germain 80/80, Vieux Latin 70/70, Vieil Anglais 70/70, Vieux Latin 70/70, Vieux Moscovite 50/50

Maître Tolmirial

Seigneur de la Caste des Scientifiques, Parrain de l'Abbaye de St Arman

Ce très vieil homme aveugle est le détenteur d'un grand savoir qu'il enseigne tant bien que mal à quelques rares apprentis prometteurs. Il a perdu la vue à force de s'user les yeux sur des élaborations technologiques trop minutieuses.

Il est en permanence accompagné par un secrétaire qui, outre l'habiller et le laver, lui fait la lecture, prend les notes qui lui sont dictées, et rend compte de tous les dossiers et travaux en cours dans







les différentes abbayes. Il est le seul des Seigneurs à ne pas vivre à La Valette. Privilège de l'âge et cécité obligent, il réside dans son abbaye de parrainage. C'est lui qui pleurera le plus la mort de frère Telucci, les deux hommes semblant se connaître de très longue date. Il partageait son goût pour le Monde Ancien, et par des dons désintéressés, a permis la mise en place de sa collection.

Maître Tolmirial

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
5	7	12	27	14	8	17

Points de Vie : 7 **Armure** : Aucune, 0

Compétences : Connaissance de la Mécanique 100 %, Connaissance de la Chimie 98 %, toutes les autres Connaissances à 70 %, Mémoriser 100 %, Artisanat [forgeron] 75 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Italien 100/100, Commun 100/100, Maltais 95/95, Vieux Latin 90/90, Vieux Français 60/60

Maître Géof de Neusoi

Acolyte de la Caste des Scientifiques

Géof est un homme de frêle apparence, aux manières très distinguées et au respect infaillible des protocoles. Issu d'une noble famille française, il était le cadet et n'avait aucune terre à attendre en héritage. Plutôt que d'embrasser le métier des armes, pour lequel il n'était d'ailleurs pas taillé, il a décidé de choisir la voie des sciences, initié à ses mystères par un vieil hermite gascon. Puis il erra en Europe dans l'espoir de trouver un maître ou un mécène. Il rejoignit finalement le Nouvel Ordre de Malte qui lui offrit une chaire. Maître Tolmirial acheva sa formation de savant.

Maître Géof de Neusoi

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	11	17	19	13	14	18

Points de Vie : 16 **Armure** : Aucune, 0

Compétences : Connaissance de la Mécanique et de l'Electricité à 100 %, Connaissance de la Chimie 90 %, les autres Connaissances à 50 %, Mémoriser 85 %, Crédit 70 %, Persuader 80 %, Artisanat [souffleur de verre] 70 %, Artisanat [fonderie] 48 %, Artisanat [forgeron] 51 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Français 100/100, Commun 100/100, Maltais 70/70, Vieux Français 65/65

Sites Intéressants

Kemmuna

40 habitants

Cette petite île de Malte n'est rien d'autre qu'un relais entre les îles de Ghawdex et de Malte. Deux gigantesques ponts d'airain relient la petite île aux deux autres. Ces monuments de l'âge d'or ont survécu au Tragique Millénaire et défient toujours l'air marin. Kemmuna est essentiellement peuplée d'éleveurs de chèvres maltaises. Ces animaux sont de taille supérieure à celle des chèvres du continent. Elles se nourrissent de la végétation abondante de cette île. Les habitants de Kemmuna troquent avec les autres îles des céréales et des fruits, contre leurs fromages, leur lait et leurs chèvres destinées à la consommation.

La Valette

6000 habitants

Capitale de Malte, ses ruelles claires et dégagées sont parsemées de places où les habitants viennent tirer l'eau des puits artificiels.

On y trouve que peu d'auberges, quelques tavernes, mais surtout une maladrerie populaire assez vaste, où les soins sont prodigués gratuitement pour les plus démunis. Les boutiques, rares dans l'archipel, semblent s'être données pour unique rendez-vous La Valette. Les prix sont cependant supérieurs à ceux de Sicilia ou du continent. Rajoutez 2D10 % au prix de chaque fourniture.



La Forteresse de La Valette

Elle a été détruite à plusieurs reprises au cours des siècles, et à chaque fois reconstruite. Elle est le siège actuel du Nouvel Ordre des Chevaliers de Malte.

C'est la résidence du Maître de l'Ordre, Hugh de Forsiac. Elle abrite également 70 copistes, 15 scientifiques et 150 chevaliers. Les 200 hommes et serviteurs nécessaires à l'entretien de la forteresse sont des citoyens de La Valette.

Les pièces de monnaie des autres pays sont refrappées du sceau de l'Ordre, en faisant des livres maltaises. En vérité, malgré son opulence apparente, Malte ne dispose d'aucune ressource minière pour produire sa propre monnaie. Cette transformation a secrètement lieu dans les sous-sols de la forteresse.

Après la chute de l'Ordre des Toges Noires de Normandia, la forteresse de La Valette servira de refuge à quelques Frères en fuite. Cependant, leurs idées par trop extrémistes leur vaudront un nouvel exil, vers Rhodes cette fois-ci.







Les Monastères de l'Ordre

On en dénombre actuellement six, et un septième en construction (*il ne sera pas achevé avant 5306*) sur Ghawdex. Ce dernier sera baptisée St-Manuel, en l'honneur du grand médecin qui s'est éteint le jour où la Granbretanne a envahi la Sicile, et sera à caractère martial.

Il y a quatre monastères à Malte, en plus de la Forteresse de la Valette : Saint Jezarem, Saint François, Rabat (bâti à l'emplacement exact de l'antique cité du même nom), Saint Arman. Chacune d'elle a une très forte population de chevaliers sauf Saint Jezarem qui est essentiellement peuplé de médecins et d'érudits.

Saint Victoria (en l'honneur de la première femme admise dans l'ordre il y a trois siècles) et Saint Kristoph sont les deux monastères de Ghawdex. Le dernier cité est une véritable forteresse et a accueilli la majorité des Porteurs de l'Epée rescapés du mont Saint Michel. Il se distingua les premiers jours de l'invasion granbretonne, avant que Malte ne capitule après la chute de la Sicile. Une garnison forte de 400 animaux y est basée. Elle n'a jamais eu à intervenir.

Histoire

Malte est restée pendant très longtemps innocupée à la suite du Tragique Millénaire. Ce sont des membres explorateurs des Toges Noires qui les premiers arrivèrent dans l'archipel maltais, brûlant de redécouvrir ses forteresses antiques. En plus des puissantes murailles, ils découvrirent les écrits qui y étaient enfermés, décrivant la vie et les aspirations de l'Antique Ordre de la Chevalerie. Persuadés que c'était Dieu qui les avait guidés jusqu'ici et que sa volonté était que cet ordre perdure, ils prirent sa succession, et avec l'aval des dirigeants du monastère du Mont Saint-Michel, fondèrent le Nouvel Ordre de Malte, et ce, dès 3220.

En 3441, c'est au tour des tunisiens de découvrir l'archipel, et de sympathiser avec ce culte agonisant (en effet, pour survivre, le Nouvel Ordre était alors obligé d'aller recruter en Sicilia ou sur le continent de nouveaux membres, sa population étant essentiellement masculine). Dès lors, une véritable société commence à s'organiser autour du Nouvel Ordre, qui recommence à prospérer. Les siciliens arriveront vingt ans plus tard, en 3461, et le partage culturel des maltais sera désormais à la fois tunisien et sicilien. En même temps, de plus en plus de tunisiens viennent s'installer sur l'archipel, car Tunis tombe aux mains des pirates. De province arabe, Tunis devient la Cité Corsaire.

En 3615, Malte a à subir les assauts de cette ville. A force de courage et de sorcelleries mineures, les Chevaliers parviennent à les repousser. Cependant, l'alliance de la Cité Corsaire avec les Dieux Vivants de la lointaine Egypte inquiète le Nouvel Ordre au point qu'il demande de l'aide aux communautés soeurs. Les Frères de la Rédemption sont les premiers à répondre à l'appel et se montrent efficaces.

Grâce à d'anciennes connaissances dévastatrices, les Chevaliers parviennent à tenir en respect les tunisiens. Finalement, la Cité Corsaire se désintéresse de cette proie difficile, à quelques échauffourés près concernant des navires isolés et éloignés des côtes maltaises.

Cependant, les Toges Noires demandent en retour que les Chevaliers contribuent plus activement à la cause de leur ordre, à savoir la rédemption. Dès lors, à partir de 3617 mais sans conviction, le Sincère Repentir devient la religion officielle du Nouvel Ordre des Chevaliers de Malte. Ne voulant pas mettre en danger la santé mentale des maltais par la pratique de religions démentes, les Chevaliers

Légende de la Forteresse de La Valette

1 - Les portes : gardées par deux chevaliers

2 - Hall de Réception

3 - Dépendance du Hall

4 - Hall d'accueil

5 - Salle de Conférence

6 - Cuisines

7 - Grand Salon

8 - Fumoir

9 - Quartiers des Domestiques

10 - Salle des Gardes

11 - Salle des Recherches

12 - Salle d'Etude

13 - Cloître

14 - Réserve des Outils

15 - Greniers à Grain et à Epices

16 - Dortoir des Chevaliers de l'Ordre (3 niveaux). On accède grâce à un escalier intérieur au toit plat protégé par des créneaux

17 - Salle des Gardes

18 - Ecuries. A l'étage, quartiers des écuyers et autres domestiques permanents. On accède grâce à un escalier extérieur au toit plat protégé par des créneaux

19 - Remise des Outils de Jardinage

20 - Habitations des Pêcheurs de l'Ordre

21 - Atelier de Confection des Filets destinés à la Pêche et Remise à Outils

22 - Poissonnerie

23 - Réserve de Sel Marin

24 - Bibliothèque et Tables de Travail des Copistes

25 - Dortoir des Frères et des Maîtres (100 cellules réparties entre ce niveau et deux étages supplémentaires)

26 - Bibliothèque et entrepôt des trésors secrets de l'ancien monde de l'Ordre (3 niveaux)

27 - Port de Secours

28 - Salle des Gardes

29 - Cellule du Seigneur des Maîtres

30 - Cellule du Seigneur des Frères

31 - Jardin privé des maîtres de l'Ordre

32 - Cellule du Seigneur des Chevaliers

33 - Cellule d'Accueil

34 - Cellule du Maître du Nouvel Ordre

35 - Salle des Gardes

36 - Atelier de Matriçage des Livres Maltaises

37 - Salle des Trésors (l'équivalent de plusieurs centaines de milliers de pièces d'argent!)

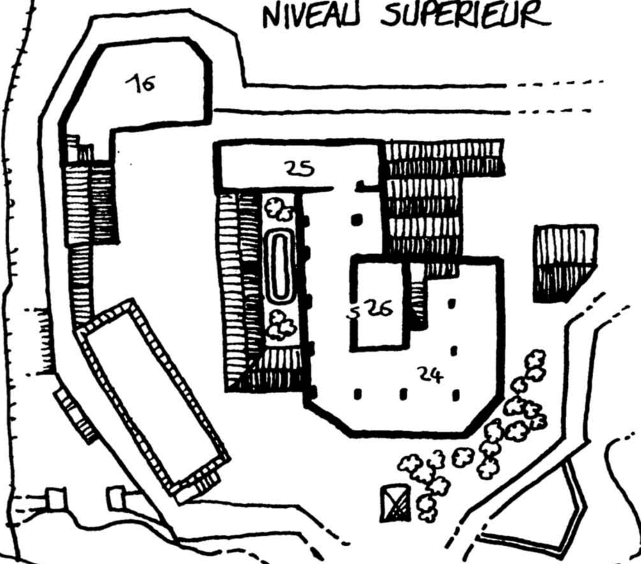


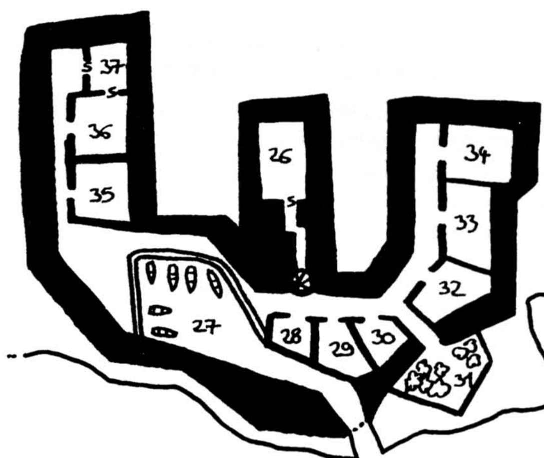




NIVEAU 0

LA FORTERESSE DE LA VALETTE





NIVEAU INFÉRIEUR







autorisent également dans l'archipel la présence d'autres religions, plus saines, rétablissant l'équilibre psychique de leur peuple. Pour veiller à ce qu'aucun débordement n'ait lieu, de nombreux exemples ayant été constatés dans l'histoire passée de l'humanité, les guerres de religions sont interdites. Le succès est total, les maltais mariant à la perfection les religions et les civilisations disparates dont leur peuple est issu.

L'invasion scandienne marque un tournant dans la vie de la Chevalerie. Déjà contraints de se battre contre les tunisiens, l'ordre devient martial lorsqu'il a à défendre son territoire. Cependant, l'éloignement de l'archipel du siège de l'Empire et la limite de l'expansion scandienne atteinte, l'archipel maltais est plus ou moins laissé tranquille, du moment qu'il se rallie à la Sicilia récemment conquise. Pas de taille à affronter un empire et désireux de préserver son peuple, le Nouvel Ordre se soumet en 4025 au Roi Norkaeyen IV de Scandie.

L'archipel maltais subira la domination scandienne jusqu'à la Bataille des Orkneys, en 4234, où l'Empire sera suffisamment affaibli pour se désintérêsser d'une si petite communauté. La Sicilia conservera pourtant sa maîtrise sur Malte durant de nombreuses années. Il faudra attendre son annexion au Royaume des Deux-Siciles en 4780 et le début de ses guerres d'expansion pour que Malte se sépare de la Sicilia. En effet, un Ordre frère de l'île de Rhodes ayant pris part à la défense de la Grékie, les Chevaliers retirent leurs troupes.

En 5027, les pirates tunisiens recommencent à chasser au large des côtes maltaises. La population est enlevée et leurs maisons pillées. Le Nouvel Ordre décide donc d'envoyer un commando punitif à Tunis, où il rencontrera le Dieu Vivant. Faute de pouvoir l'abattre, les Chevaliers parviendront à un accord de non agression et obtiendront la restitution des maltais capturés.

En 5124, l'Ordre des Eminences Helvétiques disparait brutalement durant les guerres de succession de la Sweiss. Tandis que quelques rares survivants sweissiens sont recueillis qui, au mont Saint-Michel, qui dans la forteresse de La Valette, la Sweiss, maintenant forte de bribes d'une technologie passée, affermit sa position économique dans l'Europe, centralisant les services des bandes de mercenaires qui combattent pour les grands des royaumes européens. Les secrets qui ont pu être préservés lors de ces évènements sont transférés au sein du Nouvel Ordre.

C'est l'année 5296 qui verra la chute des Frères de la Rédemption, avec l'assaut mené par les granbretons sur le mont Saint-Michel. De rares Porteurs de l'Epée pourront conduire saints et saufs les derniers Missionnaires et Connaisseurs, avec quelques uns des trésors sauvés, jusqu'à la forteresse de la Valette.

Ils seront par la suite initiés au mode de vie du Nouvel Ordre, différent de la morbidité et du fatalisme des Frères de la Rédemption, et envoyés dans les différentes abbayes maltaises.

L'Invasion et l'Occupation Granbretonne

L'année 5298 verra arriver un grand nombre de réfugiés siciliens, fuyant la tyrannie de l'Empire Ténébreux. La Sicilia, bien que Malte soit également stratégiquement bien placée dans la Mer du Milieu, lui sera préférée en raison de sa capacité à pouvoir accueillir de très fortes garnisons, qui seront ultérieurement redirigées vers les pays orientaux à conquérir. Aussi, Malte sera relativement épargnée par l'invasion granbretonne. Tout au plus recevra-t-elle la visite de collecteurs impériaux d'impôts, qui seront payés selon leurs exigences, pour éviter toute effusion de sang inutile, et quelques troupes prendront pied sur l'île.

Voyager à Malte

Les voyages ne sont guère périlleux, la sécurité étant assurée par la réputation des chevaliers. Cependant, quelques larrons de grand chemin cherchent parfois, à se tailler un nom dans le brigandage. Il n'y a aucune route tracée, tout au plus des pistes. Les chevaux peuvent galoper sans peine, le relief étant très peu accidenté. De rares navires marchands partent pour la Sicilia ou la Tunisia une fois par mois.

Création de Maltais

Les Maltais ont généralement le teint légèrement basané, des yeux et des cheveux de couleurs sombres. Leur corpulence est faible de 1 à 3 sur un D6 et moyenne de 4 à 6. Les Maltais rajoutent 2 points à leur CON et 1D3 à leur POU.

Tous les maltais débutent avec un bonus de 20 % en Natation, sauf les marins.

Table des Origines Sociales

D100	Classe sociale
01-20	Artisan
21-60	Fermier
61-65	Marchand
66-75	Pêcheur
76-77	Erudit
78-80	Voleur
81-82	Marin
83-100	Chevalier

Marchands

Ils sont très peu nombreux sur l'île et commercent essentiellement avec l'Ordre des Chevaliers. Peu freinés par la concurrence, ils affichent souvent des prix supérieurs à la moyenne. Certains parlent également le Tunisien.

Pêcheurs

Il n'y a à Malte ni seconds, ni capitaines. Cependant, les pêcheurs disposent de leur propre barque ou de leur propre petit bateau, souvent à voile.

Erudits

Ce sont les gardiens de l'histoire de Malte, ou des hospitaliers. Ils font généralement tous partie du Nouvel Ordre des Chevaliers.

Voleurs

Il ne s'agit souvent que de voleurs de grands chemins. Ils ne choisissent que six des compétences de voleur (voir le livre du joueur de Hawkmoon) au niveau indiqué. Ils ont cependant un bonus de 10 % à l'Attaque et à la Parade avec l'Arme à une Main de leur choix.

Marins

Ce sont les capitaines des rares vaisseaux de l'Ordre. Ces Chevaliers, spécialisés dans la navigation, reçoivent tous les talents des Chevaliers de l'Ordre (hormis l'Equitation) plus : Navigation 65







%, Equilibre 50 %, Nager 50 % (ajoutez à chaque fois les éventuels bonus). Les navires de l'Ordre sont manoeuvrés par des pêcheurs maltais payant leurs impôts en main-d'oeuvre plutôt qu'en nature ou en Argent.

Chevaliers

Ils ne sont jamais pilotes et font partie de l'Ordre des Chevaliers. Ils reçoivent tous les avantages des guerriers du continent, et l'équitation à 65 %. Chaque chevalier possède deux montures, une lance, une armure complète avec casque et bouclier, un exemplaire de chacune de ses armes et un écuyer.

Le Nouvel Ordre des Chevaliers

Organisation de l'Ordre

Le Nouvel Ordre des Chevaliers de Malte se divise en trois branches spécialisées. Chacune est dirigée par trois Acolytes sous le commandement d'un Seigneur. Chaque seigneur est subordonné au Maître du Nouvel Ordre. Généralement, les Acolytes sont dispersés dans les différentes abbayes de Malte qu'ils parrainent, les Seigneurs vivant et dirigeant depuis leur forteresse. La première branche regroupe tous les membres combattants de l'Ordre. Ce sont les Chevaliers qui assurent la garde, la protection des membres de l'Ordre, mais aussi la justice et l'autorité dans l'archipel maltais. Ils servent également sur les navires de l'Ordre. Les officiers sont appelés Sir. Voir les compétences des Chevaliers et des Marins. Les Frères regroupent la caste des érudits et des hospitaliers. Leurs travaux sont ceux des copistes, des bibliothéquaires, des chercheurs, mais aussi des enseignants et des médecins pour la population maltaise.

Leurs principales compétences devront être choisies parmi : Connaissance du Monde Ancien, Connaissance de la Médecine, Connaissance de la Biologie, Connaissance de la Chimie. La plus grande diversité possible dans la connaissance des langues anciennes est fort appréciée. Les Maîtres rassemblent le collège des scientifiques, qui ont pour tâche de restaurer les reliques de l'ancien monde, et de concevoir les défenses des abbayes et de la forteresse.

Pouvoir Politique

Le Nouvel Ordre de la Chevalerie représente le pouvoir officiel de Malte. Il incarne les systèmes administratif, judiciaire et militaire du pays. Si l'Europe reconnait Malte comme une province sicilienne, les maltais constituent en vérité une nation indépendante. Les Chevaliers obtiennent cependant suffisamment de crédit auprès des royaumes dont le culte officiel est celui du Sincère Repentir, grâce à leurs liens avec les Frères de la Rédemption, eux-même très liés au Sincère Repentir.

Aspirations et Objectifs

Comme beaucoup de cultes, confréries ou associations diverses, le Nouvel Ordre de la Chevalerie aspire à l'accomplissement d'un nouvel âge d'or. Il recherche la science et le contrôle de la nature pour une meilleure exploitation de celle-ci. Malte est un archipel hautement policé, voire même martial. Sous des abords de rudesse, l'Ordre propose la sécurité sous réserve d'obéissance et de respect des membres de l'Ordre. Il favorise également le développement de l'artisanat et des arts, indispensables à une nation en bonne santé et prospère.

Enfin, l'Ordre encourage l'étude et les expérimentations scientifiques tant qu'elles sont contrôlées. Pour mieux y parvenir, ceux qui désirent suivre cette voie sont encouragés à rejoindre l'Ordre. A l'intérieur de celui-ci, ils seront à l'abri des persécutions, et auront l'occasion de mettre leur intelligence au service de l'Ordre et du peuple.

En attendant de pouvoir affirmer définitivement son patronnat des sciences devant le culte extrêmiste du Sincère Repentir, l'Ordre fait le serment de cacher et protéger les chercheurs de bon droit pourchassés par l'hystérie obscurantiste venue d'Espanya.

Histoire du Nouvel Ordre de la Chevalerie

Les Chevaliers sont les descendants d'une communauté monastique qui occupait l'abbaye du Mont Saint-Michel durant l'Age d'Or. Lorsque la Pluie de Mort s'abattit sur l'Europe, ces moines décidérent de sauver les connaissances dont ils avaient hérité pour bâtir un nouvel Age d'Or.

C'est pour accomplir cet ultime objectif qu'ils adoptèrent des règles de vie et une organisation nouvelles (voir le Livre du Maître de Hawkmoon, pages 26 et 27).

La grande glaciation emprisonna les puissants navires de l'Ordre dans les ports. Malgré cela, siècle après siècle, ils visitèrent l'Europe par la voie des terres, pillant les reliques de son passé, et établissant de nouvelles communautés.

Ils réoccupèrent l'île de Malte, la forteresse de Rhodes, le Krak des Chevaliers en Syrie, et un antique château sur les côtes de la Baltik en Moscovie.

Avec la bénédicition de la communauté mère, chacune de ces succursales des Toges Noires fondit son propre ordre. Toutes ne survécurent pas au temps. Le lien entre chacune fut cependant préservé, garant du succès de leur grande ambition.

L'évolution de ces nouvelles communautés devint indépendante de celle des Toges Noires. Aussi, lorsque le prophète fou apparut, teintant les Toges Noires d'un goût irrévérencieux pour la morbidité et le fatalisme et en en faisant les Frères de la Rédemption, les nouveaux ordres ne réagirent pas, par respect pour l'ordre dont ils étaient issus. Cependant, ils prirent garde de ne pas être touchés aussi par ce vent de folie venu en même temps que l'invasion scandienne.

Les explorateurs qui s'installèrent sur l'île de Malte fondèrent le Nouvel Ordre Maltais. Ils sauvèrent au cours de leur périple de nombreux ouvrages, dont certaines vues utopistes les inspirèrent lors de l'établissement de leur culte.

Copiant leurs traits de vie sur celui des antiques Hospitaliers, ils renouèrent avec l'humanité là où leurs frères des Toges Noires préconisaient la Rédemption par la souffrance.

Conscients de la folie de leur frères, mais également de leur puissance, le Nouvel Ordre Maltais ne put que se cantonner dans la passivité et exprimer sa neutralité.

Cependant, la sauvagerie scandienne et les exactions du peuple venu du nord les poussèrent à réagir. Devant la menace des armes, ils en forgèrent à leur tour, et lorsque le sang coula, un peu de celui des scandiens s'y mêla. Pour la protection de leur peuple maltais, les médecins se firent guerriers.

Malgré ce virement imposé par la nécessité, aucun de leurs objectifs n'avait été reniés, mais devenaient de plus en plus utopiques. Pour refléter leur métamorphose, la branche des Chevaliers fut créée. Pour le meilleur et le pire, le Nouvel Ordre de la Chevalerie Maltaise était né.







L'île de Malte devint une gigantesque forteresse. Maintes fois prise, maintes fois délivrée, mais jamais violée, car ses trésors furent placés à l'abri des scandiens, Malte perdura. Les Chevaliers assurèrent une défense efficace contre les scandiens. A chaque accalmie, ils se transformèrent en bâtisseurs et reconstruisirent leurs forteresses et leurs cités, mais furent contraints de se soumettre.

Les maltais, métis de tunisiens et de siciliens, apportèrent tout leur soutien et leur confiance à l'ordre. Aussi, lorsque les scandiens cessèrent leur domination, l'ordre fut nommé souverain.

Les connaissances sauvées par le Nouvel Ordre lors de ces périodes troubles leur firent prendre conscience que l'humanité n'était pas encore prête à recevoir l'héritage du passé. Aussi, les ouvrages les plus dangereux furent cachés dans un donjon, et seuls les plus fidèles et les dirigeants de l'Ordre y avaient désormais accès.

Le Nouvel Ordre continua à vivre et à prospérer. De nouveaux membres venaient se joindre à eux, car si l'ordre assurait la prospérité à l'archipel maltais, il était basé sur le volontariat. Aussi, le Nouvel Ordre devint définitivement part intégrale de la société maltaise.









L'Oeuf du Démon

Ce scénario est la partie d'introduction à la campagne entière. Si vous voulez le jouer de façon indépendante, vous pouvez presque l'utiliser tel quel. Il est néanmoins nécessaire de considérer que Ferando Minacci a bâti sa colossale richesse en exploitant des aventuriers qu'il envoie récupérer des artefacts des temps anciens, ou comme ce sera le cas, les oeufs cristallins d'étranges créatures mutantes.

Malveillant et cupide de nature, il a pour habitude de ne pas payer ses employés, mais de les enfermer dans d'humides caves, puis de les vendre comme esclaves, ou comme guerriers de l'arène, aux italiens, qui, en plus de lui verser un bon prix, lui donnent l'assurance qu'il ne sera jamais importuné par un éventuel retours de ses anciens employés.

Il ne sera donc plus question d'extra-terrestres (vous pouvez remplacer les créatures par ce qui vous semblera le mieux convenir, ou simplement les considérer comme mutantes, et originaires de notre bonne vieille planète), et vous pouvez choisir tout autre lieu qu'une île de Terre Brisée, quoi que cet endroit inculte soit particulièrement apte à abriter des créatures inconnues.

Dans la deuxième partie, les aventuriers pourraient être envoyés à Rome, combattre quelques gladiateurs et créatures hideuses, après avoir été visité dans leur geôle par des recruteurs italiens. Après un entraînement intensif de deux mois, ils auront une première chance de s'échapper lorsqu'ils seront amenés à l'arène pour leur premier combat (l'Ecole est bien trop gardée pour qu'une telle tentative soit possible avant).

Enfin, dans le cas où ils reviendraient en Sicile dans l'intention de se venger, ils n'auront à s'opposer qu'aux gardes de Minacci, celui-ci étant parfaitement inoffensif et incompétent en Psychologie. Bien sûr, dans l'éventualité d'une fouille de ses affaires (un pillage de la maison serait plus probable et plus rentable), aucune référence à Florin, à Gianni ou à un quelconque ordre ne sera disponible, pas plus que les livres rares traitant de Psychologie.

Introduction pour les Joueurs

Eté 5298. Les granbretons sont depuis quelques mois au pouvoir. La loi martiale frappe le pays, et la chasse aux rebelles est ouverte.

Ce scénario débute dans la ville de Palerme. Depuis quelques jours, une rumeur circule dans les rues. Un riche collectionneur de la ville engagerait volontiers des aventuriers valeureux. Le salaire est maintenu secret, mais on le devine élevé. Renseignements pris, le riche collectionneur se nomme Ferando Minacci. Il n'est pas difficile de trouver sa demeure dans les «Beaux-Quartiers» de la ville. Il est réputé pour avoir déjà employé de la sorte plusieurs groupes d'aventuriers dans le passé, afin d'augmenter considérablement ses richesses.

Ferando Minacci semble avoir signé divers engagements avec les granbretons, car l'Empire le laisse tranquille. De plus, il s'est entouré de nombreux gardes expérimentés pour protéger sa demeure des voleurs.

L'Engagement

La rencontre aura lieu à la résidence secondaire de Minacci, hors de la ville, à 3 kilomètres de Palerme.

Les siciliens intéressés par l'offre de Ferando Minacci sont nombreux, mais tous seront reçus. Ferando les étudiera attentivement, semblant faire un tri immédiat parmi les postulants. Quelques questions sur leur motivation et leur expérience finira par laisser une dizaine de postulants. Parmi ceux-ci seront compris les personnages joueurs (ou PJs).

Ferando félicitera les sélectionnés et leur proposera une collation avant de passer aux choses sérieuses. Un vieux vin français leur sera servi par des esclaves et quelques fruits seront présentés.

L'affaire, affirmera Ferando, est fort simple. Grand collectionneur, il attache beaucoup d'importance à l'inédit. Hors justement, des amis à lui lui ont rapporté l'existence de créatures nouvellement découvertes.

Celles-ci vivent en communauté et les femelles pondent des oeufs de très grande beauté. Cuits puis replacés sur le marché, ceux-ci auront certainement une très grande valeur, et une partie des bénéfices faits lors de la revente sera bien sûr partagée avec les aventuriers. La mission consiste donc à aller sur la deuxième île de Terre Brisée (qui a jusqu'à présent toujours été considérée comme déserte), et de lui rapporter un maximum de ces «oeufs de démons».

L'élimination de la race entraînera automatiquement une flambée des prix sur leurs oeufs, aussi, dans la mesure de leurs moyens, les employés devront ils en abattre autant que possible. Ces démons sont considérés comme dangereux (il avouera que ce n'est pas la première expédition tentée).

L'entretien devra laisser aux PJs l'impression d'un Ferando Minacci très cupide et désintéressé par la vie des créatures «inférieures» ou de ses employés.

Un bateau sera préparé pour les membres de l'expédition. Celle-ci débutera dans deux jours, délai durant lequel les aventuriers pourront se préparer et acheter le matériel qu'ils estimeront nécessaire. Gracieusement, Ferando leur fournira toutes les vivres nécessaires.







L'Ile aux Démons

L'Embarquement

Il se fera dans un village côtier proche de Terre Brisée, en toute discrétion, sur L'Espadon Sicilien. Les aventuriers devront d'abord traverser le pays avec les moyens dont ils disposent (consultez la table des transports pour déterminer la durée du voyage).

Le navire n'est équipé ni pour la course, ni pour la guerre. Un laissez-passer spécial lui permettra de voyager librement sur les eaux patrouillées par les forces granbretonnes. Le bateau est manoeuvré par quatorze solides marins. Leur capitaine a déjà fait le voyage pour ce qu'il a baptisé l'île aux démons.

En Mer

Le voyage tel qu'il est prévu devra durer une demi-journée, mais en eaux rarement naviguées, pour arriver finalement en début de soirée. Arrivé au niveau de la première île, le bateau sera arraisonné par une galère de poissons granbretons. Un contrôle poussé de sécurité sera effectué.

En effet, les PJs auront l'occasion d'apercevoir (jet en Voir) des bâtiments sur la première île, celle de Gela. Il s'agit du détachement de serpents et vipères granbretons chargés de l'étude du mystère de l'Archipel du Démon, qui a réclamé une protection maritime contre les goules et les rebelles. L'Espadon Sicilien sera immobilisé une heure durant, l'amiral granbreton considérant avec suspicion le laissez-passer tandis que ses hommes fouillent précautionneusement le bateau. Il reprendra finalement sa route vers la deuxième île, après avoir été mis en garde par les poissons de la présence de goules des mers dans les environs. Celles-ci ne tarderont pas d'ailleurs à se faire remarquer. Des jets réussis en Voir révélera des têtes hideuses aux dents acérées émerger des eaux, considérant avec intérêt l'Espadon Sicilien.

Leur nombre semble trop restreint pour une attaque en force. Au bout d'une heure de navigation, les goules se feront plus nombreuses et plus pressantes. Une d'entre elles interpellera un des marins sur le pont dans un commun hésitant et grossier.

Le capitaine de l'Espadon Sicilien, Antonio Siffaro est appelé. Après quelques minutes de discussion avec la goule, il annoncera avec soulagement à l'équipage que les goules désirent commercer. Elles ont cueillis quelques coraux précieux qu'elles voudraient échanger contre du métal ou des objets précieux. Tandis que le bateau continuera de faire route, le capitaine accueillera une délégation goule désarmée sur son pont. Il précisera immédiatement que les coraux ne seront pas échangés contre des armes.

L'équipage se montrera nerveux, et seul un minimum de marins s'occupera de la trajectoire du vaisseau. Les autres surveilleront les goules qui sont sur le pont ou celles qui sont dans l'eau.

Les transactions, auxquelles peuvent participer les PJs s'ils ont des objets de valeur à proposer, dureront une demi-heure. Le capitaine se montrera content, car il aura réussi à placer nombre de babioles sans intérêt, pour des coraux de grande valeur. Une véritable petite fortune ! Les goules disparaîtront une à une dans les eaux.

La deuxième île sera enfin en vue, au grand soulagement des marins, guettant une éventuelle attaque des goules. L'Espadon Sicilien jettera l'encre une centaine de mètres avant la plage. Il ne peut aller plus loin sans s'échouer contre les bancs de sable. Les derniers mètres se feront donc en barque.







Les Membres de l'Expédition Terrestre

Il y aura plusieurs autres personnes en plus des PJs. Néanmoins, c'est au Maître de Jeu de déterminer leur nombre exact en fonction de l'adversité qu'il compte opposer à ses joueurs. Nous l'invitons à créer et détailler lui même des PNJs, de manière que leur puissance et leurs compétences soient complémentaires de celles des aventuriers. Nous vous en présentons néanmoins trois exemples intéressants s'il manque de temps.

Séraphin Monfossac

C'est un aventurier français que le hasard a conduit en Sicile. Eternel sans le sou, il a considéré l'offre de Minacci comme providentielle. Homme grand et fin, toujours élégamment vêtu, c'est un séducteur qui confie ses succès féminins à sa fine moustache. Il dédaigne les armes et armures lourdes. Il manie avec dextérité une rapière de qualité, et porte pour toute protection une armure de cuir noire. Il aura tôt fait de lasser et/ou d'énerver un entourage masculin par ses histoires extravagantes où il conte ses exploits. Des éléments féminins, par contre, seront vite séduite par ce Don Juan français. Séraphin est en réalité un arriviste. Il profite de la situation pour s'accaparer tous les honneurs, même si sa participation a été moindre. Il en est de même au sujet de ses exploits. Toute fine lame qu'il est, ses compagnons d'aventure ont toujours été là pour le secourir.

Séraphin Monfossac

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	14	11	13	17	15	15

Points de Vie : 14

Armure : Armure de Cuir, 1D6 - 1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Rapière	65 %	1D6 + 1	66 %

Compétences : Eloquence 45 %, Premiers Soins 32 %, Eviter 40 %, Se Cacher 61 %, Embuscade 34 %, Equitation 26 %, Mémoriser 39 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Français 30/70, Langue Commune 20/50

Valeurs : réputation, statut social, beauté, goût de l'aventure, ambitieux, possessif

Description Physique : 1.70 m, 76 kg, corpulence moyenne, 26 ans, yeux marrons, cheveux châtain clair, visage fin et souriant, fine moustache à la Errol Flynn, allure svelte, pourpoint de cuir noir, chemise blanche impeccable, culottes marrons, cuissardes noires.

Gino Corneone

Un pur sicilien habitué aux armes. D'un caractère de cochon, il parle peu mais réagit violemment aux insultes. Néanmoins, c'est une personne sûre, qui est depuis longtemps dans le métier des armes. Sa grande expérience lui profite souvent, et il aura tendance a vouloir s'imposer comme chef. Il y a peu à dire sur son histoire. Il a participé à quelques campagnes sur le continent, puis est revenu au pays. Sa mama étant tombée brusquement malade, il a dilapidé sa fortune gagnée auprès de charlatans à qui il a coupé les oreilles. Il a trouvé un nouveau médecin, mais il a besoin d'argent. Aussi a-t-il bondi sur l'occasion offerte par Minacci.

Gino Corneone

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	16	15	14	09	15	12

Points de Vie : 19

Armure : Armure de Plaques sans Casque, 1D10 - 1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	72 %	1D10 + 1 + 1D6	71 %
Arbalète	54 %	3D6	-
Javelot	61 %	1D6 + 1D6	46 %
Javelot (lancé)	44 %	1D8 + 2 + 1D4	-

Compétences : Embuscade 73 %, Déplacement Silencieux 49 %, Eviter 37 %, Voir 74 %, Ecouter 78 %, Pister 32 %, Premiers Soins 60 %, Faire un Piège 27 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Sicilien 10/80, Langue Commune 05/40

Valeurs : obstiné, pédagogue, amitié, honneur familial, honneur, revanchard

Description Physique : 1.87 m, 106 kg, corpulence moyenne, 41 ans, yeux bleus, cheveux bruns, tempes grises, visage buriné, épaisse moustache, mains puissantes, bien bâti, voix de stentor, armure de plaques présentant des points de rouille et sentant l'huile, bottes, cape de pèlerin (!)

Frederico

C'est un grand niais bien bâti. Il passe son temps à rire et à mettre de grandes tapes dans le dos de ses interlocuteurs. Il y a peu à dire sur lui, si ce n'est qu'il cogne dur et fort. Pour cela, il affectionne une grande massue de bois qu'il tient à deux mains. Il ne sait pas vraiment pourquoi il s'est lancé dans l'aventure, mais maintenant qu'il est là, il a l'intention d'écraser la tête de quelques démons...

Frederico

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
23	17	17	08	10	09	06

Points de Vie : 22

Armure : Aucune, 0

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Massue	82 %	1D10 + 2D6	74 %

Compétences : Sentir 74 %, Ecouter 59 %, Chercher 38 %, Voir 72 %, Equilibre 41 %, Sauter 70 %, Camouflage 34 %, Déplacement Silencieux 45 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Sicilien - /40

Valeurs : choix, revanchard, amitié, obéissant, bravoure, goût du danger

Description Physique : 1.96 m, 154 kg, forte corpulence, 29 ans, yeux noirs, cheveux noirs, bouche très large, barbe broussailleuse, corps velu, tunique et culottes (jusqu'aux mollets), épaisses sandales de marche, voix tonnante, rire puissant, excellente résistance à l'alcool ou à la douleur.







L'Ile aux Démons

Deuxième île de l'Archipel du Démon, sa superficie avoisine les dix kilomètres carrés de terrain accidenté. La végétation est assez rare sur l'ensemble de l'île, mais foisonne près de la cuvette centrale de l'île. En effet, un cratère formé par une explosion datant du Tragique Millénaire est rempli d'eau.

Des poissons y vivent en grande quantité. La végétation est sauvage, et abrite peu d'oiseaux, ce qui explique une très forte présence d'insectes, dont les moustiques sont les principaux représentants.

Seuls les lézards semblent se nourrir de ces insectes, et passent leur temps à se dorer au soleil, sur les roches brûlantes de l'île. A cette période de l'année, les températures atteignent les 45°C sans trop de difficulté.

Il y a peu d'ombre, sauf sous les quelques arbres du centre de l'île. Si les PJs ont amené des montures, celles-ci progresseront avec difficulté sur ce terrain. Seuls des ânes conserveront un bon rythme.

Les Recherches

Trouver la trace des créatures ne sera pas aisé. Les PJs devront y employer au moins une demi-journée, à moins qu'ils se rendent immédiatement au seul point d'eau à l'intérieur de l'île. Mais la nuit approche et ils pourront tout au plus installer un bivouac après une brève reconnaissance des lieux.

On ne trouvera aucun oeuf dans la caverne des créatures. Tous sont dans les zones rocheuses, couvés par la chaleur des roches. Une heure de recherche donnera lieu à la découverte d'1D4 de ces oeufs si un jet de Chercher est réussi.

Ils sont prêts à éclore à cette période de l'année, et les nouveaux nés auront très faim. Leur mère les emmènera immédiatement à la chasse, où les petits se nourriront des entrailles du gibier. C'est ce qui arrivera à l'octiguane tout à l'heure.

La nuit sera rendue très inconfortable par des nuées de moustiques. Plusieurs dizaines de minutes avant que le soleil ne pointe à l'horizon, un cri puissant et effroyable éveillera en sursaut les membres de l'expédition. Il est peu vraisemblable que les PJs arrivent à reconnaître le cri d'une octiguane mourante.

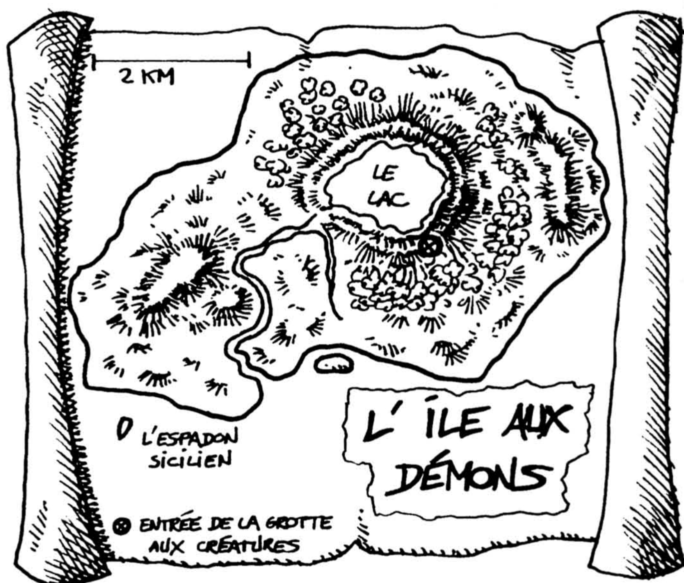
La matinée sera certainement passée à chercher les traces des créatures. Si les premières investigations sont dirigées vers la source de le hurlement (cela prendra environ deux heures de recherches intensives), les PJs trouveront (jet en Chercher) les restes de trois grands oeufs. Reconstitués, ce seraient des oeufs de 35 cm de long.

Leur paroi est épaisse (environ 1 cm) et de nature cristalline, bien que opaque. Le résidu d'un liquide nutritif peut être recueilli au fond de la coquille. Manifestement, la naissance remonte à peu de temps (un jet réussi en Connaissance de la Biologie la daterait de ce matin).

Des traces imposantes se dirigent vers l'intérieur de l'île. Un jet réussi en Pister révélera qu'elles n'appartiennent à aucune espèce connue. Les traces se perdront bientôt dans un petit ruisseau à l'eau claire mais salée qui descend vers la mer.

Un quart d'heure de marche conduira à la dépouille d'une gigantesque octiguane. Elle est à moitié dévorée au niveau des entrailles. Par contre sa tête ne tient que par quelques lambeaux de peau. On peut retrouver (jet en Chercher) une dent d'une dizaine de centimètres plantée dans un cartilage de la mâchoire.

La trace de la créature devient plus nette. En effet, elle semble avoir été blessée par l'octiguane, car des traces de sang l'accompagnent. Un jet réussi en Pister permet de révéler aux côtés de celles-ci les traces de trois créatures identiques à la première, mais plus petites. Au fur et à mesure de l'avancée de l'expédition, la végétation se fait moins timide, puis foisonnante. Bientôt, un grand lac occupant le fond d'un cratère sera visible. Une octiguane y plongera à l'arrivée des PJs.



Le Tunnel sous le Lac

Un jet réussi en Voir révélera un trou sur les bords du cratère. C'est en fait un tunnel qui s'enfonce jusque sous le lac.

Ce n'est pas un tunnel naturel. Il a été creusé par les «démons». Il aboutit dans une caverne naturelle de bonne taille qui abrite six de ces créatures (vous pouvez modifier ce nombre en fonction de vos joueurs). Une dizaine de jeunes créatures se reposent dans un coin.

Les créatures seront gênées par la lumière des torches, habituées à l'obscurité. Par contre, elles s'y accommoderont en 1D6 + 1 rounds. En attendant elles subiront un malus de 20 % à toutes leurs actions.

Elles se jetteront sur les membres de l'expédition, décidées à protéger leurs petits.

Les Créatures

Elles viennent d'un autre monde, et ont été importées par les lhorims d'une galaxie voisine de la notre. Initialement prévues pour la défense de l'île Mia-Irrupi-Kilaï, d'autres de ces créatures ont été implantées sur ordre des sorciers de la confrérie sur différentes îles. Inintelligentes, ce sont des prédateurs néanmoins redoutables.

Elles vivent en communauté dans les endroits sombres et humides. Aussi, elles ne sortent principalement que la nuit. Elles pondent leurs oeufs dans les roches qui seront chauffées par le soleil de plomb. De jour, on ne pourrait rêver de meilleure couveuse. Par contre, elles vont les couver la nuit, jusqu'au petit matin.

La créature n°1 est celle qui a été blessée lors de son combat contre l'octiguane. Le combat contre les créatures extra-terrestres peut se montrer sanglant.

Afin de donner une profondeur dramatique au dénouement, vous pouvez à volonté sacrifier un ou plusieurs des autres membres de l'expédition.







Les Créatures

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	32	24	27	28	25	34	33	21
CON	20	16	12	15	19	14	16	21
TAI	25	24	32	26	28	24	33	19
INT	04	01	05	03	03	05	04	01
POU	06	05	01	05	03	06	02	04
DEX	10	06	08	10	02	07	05	11
PV	23	28	32	29	35	26	37	28
PA	4	4	4	4	4	4	4	4
BD	+3D6	+2D6	+3D6	+3D6	+3D6	+3D6	+3D6	+1D6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	45 %	2D10	-
Griffes (x 2)	40 %	1D8 + BD	40 %

Compétences : Nager 80 %, Embuscade 40 %, Sentir 32 %, Voir 27 %

Description Physique : corps avoisinant 3 m et les 300 kg, leur tête est une immense gueule garnie de longues dents acérées, pas de systèmes sensoriels apparents, grande paire de bras munie de puissantes griffes, seconde paire de bras, plus petite et plus agile bien que presque atrophiée, permettant des manipulations plus délicates, se tient sur deux pattes postérieures semblables à celles d'une vache dont les sabots seraient remplacés par deux doigts à l'aspect de ventouses, peau adipeuse et écailleuse

La Conclusion

Peu importe le nombre d'oeufs extra-terrestres qu'auront pu trouver les PJs. Peu importe le nombre de créatures qu'ils auront abattues. S'ils sont encore en vie, ils ont satisfait aux conditions du test imaginé par les sorciers de la confrérie. Minacci a décelé là de bonnes recrues pour servir dans leur armée robotique. Le retour se déroulera sans incident, bien que vous puissiez organiser un combat musclé contre les goules des mers. Celles-ci auront eu l'occasion de jauger les forces présentes sur l'Espadon Sicilien lors de leur précédente visite. Peut-être voudront-elles récupérer leurs coraux et piller le navire de son métal et de ses armes. Nous vous laissons le soin de créer des goules dans cette éventualité. Arrivés chez Minacci, les PJs seront soignés par ses serviteurs, des onguents cicatrisants (Herboristerie Malach Classe VI) leur seront appliqués. Minacci considérera les oeufs avec cupidité. Il donnera un sac contenant 1 500 Lires d'argent à chaque survivant et les invitera pour un somptueux repas. Le repas sera piégé par un somnifère de VIR 20. Ceux qui n'y succomberont pas seront submergés par une horde de gardes armés de gourdins qui les assommeront. Tout est prêt pour l'Acte II.

Intermède Souterrain

En Prison

Lorsqu'ils s'éveilleront (par ordre de CON décroissante, avec autant de minutes d'écart qu'il y a de différence en points de CON), les PJs se retrouveront tous (sans les autres membres de l'expédition qui auraient survécu) dans une cave sombre et humide. Ils sont allongés sur une couche de paille maculée et malodorante.

Leurs poignets portent les marques d'entraves, mais rien ne les lie pour l'heure. D'ailleurs, ils sont entièrement nus. Au vu de leur état, la faim aidant, ils pourront déduire qu'ils ont été inconscients pendant près de deux jours (Premiers Soins ou Connaissance de la Médecine).

Leur cellule les contient à grande peine tous, et ils sont plongés dans l'obscurité. Une faible lumière filtre par la fenêtre à barreaux de la porte. Leurs yeux s'habitueront vite à l'obscurité.

Ils auront tout le temps de préparer un plan d'évasion, car nul ne répondra à leurs appels ou ne viendra les déranger. Une tentative d'évasion particulièrement méritoire attirera d'avantage le respect du Lhorim Renégat, l'aidant dans le choix de ses futurs alliés.

Depuis la porte, ils peuvent au plus voir un bout de couloir de chaque côté. Leurs cris résonneront, laissant supposer un grand couloir. Ils pourront occasionnellement (jet d'Ecouter) percevoir de faible râles venant de plus loin. Il s'agit en fait d'autres prisonniers. Ils sont trop loin et trop faibles pour pouvoir établir une communication efficace, mais ce n'est pas totalement impossible. Il ne ressortira rien d'une éventuelle conversation, les autres prisonniers en savant autant que les PJs. Tous semblent avoir cependant effectué des missions dangereuses pour Minacci avant de se retrouver là.

En cherchant à tâtons, les prisonniers pourront s'apercevoir que des gamelles remplies d'une nourriture froide et sans goût ont été posées au sol à leur intention.

Les prisonniers s'imprégneront de la dure atmosphère de la captivité douze heures durant. Rien ne viendra les troubler durant tout ce temps.

L'Apparition du Moine

Après un temps qui leur semblera interminable, les premiers bruits de pas se feront entendre dans le couloir. Cinq hommes avec un chariot distribueront bien inéquitablement des écuelles contenant la même bouillie infâme que tout à l'heure. Ils glissent les gamelles par une trappe au pied des portes.

Les cinq hommes resteront sourds aux questions et aux menaces qui seront formulées, et ne répondront rien. Les PJs pourront déduire d'après les bruits produits par les trappes qu'il y a à peu près 20 cellules comme la leur. Les repas distribués, les hommes s'en iront.

Bien plus d'une heure plus tard, les PJs auront l'occasion de voir passer un homme au pas très régulier devant leur cellule. Il sera vêtu d' une bure semblable à celle des moines franciscains. Lui aussi les ignorera totalement. Il s'arrêtera à la cellule voisine des PJs, ouvrant la porte. Leurs voisins entendront dire par une voix froide et profonde un «Suivez moi» calme et assuré.

Croyant saisir une occasion unique de s'évader, les trois prisonniers se jetteront sur lui. Mais à leur grande surprise, le moine attrapera le premier d'entre eux et lui brisera le crâne sur la porte renforcée des PJs, tout en conservant un calme olympien. Leur tournant le dos, il leur dira cette fois-ci : «Ramassez votre camarade et suivez-moi». Aucune autre tentative d'évasion n'aura lieu, jusqu'à ce que le couloir retombe dans l'obscurité et le silence. De nombreuses heures plus tard, un nouveau repas sera servi aux PJs.

Un Mystérieux Sauveteur

Le manège du moine durera deux jours encore. Chaque fois, il guidera de nouveaux prisonniers vers ce qui est peut être la sortie (ou alors la mort ?). Mais personne ne semblera s'occuper des PJs ou les renseigner. A la fin, les PJs seront les derniers à occuper les geôles, ce qui est normal, car ce sont les derniers arrivés en ces lieux.







Peu après le passage des même cinq hommes, les PJs auront la surprise d'entendre les deux loquets de leur porte s'ouvrir. Le couloir est obscur, et ils devineront une vague silhouette, petite et menue devant eux, qui disparaîtra, laissant les PJs libres.

Mystérieux sauveteur ou piège tendu à des PJs au bout du rouleau ? Laissez les se démêler avec leurs hypothèses... Mais s'ils décident de rester dans leur cellule, poussez les au bout d'un moment à la quitter. Après tout, qui ne risque rien n'a rien. Les PJs arriveront finalement à la salle de garde. Là, trois hommes endormis seront écroulés sur une table. La forte odeur de bière et de vin qui flotte dans l'air laisse supposer qu'ils sont ivres morts. Ils portent chacun une épée courte au côté. L'occasion de se saisir d'armes est inespérée pour les PJs, mais les gardes ne leur poseront aucun problème.

Les évadés pourront se demander où se trouvent les deux hommes manquant et celui à la bure de moine. Ils n'ont en vérité rien à craindre de ce côté là. Ils convoient quelques prisonniers jusqu'aux ateliers des sorciers, pour y être incorporés à quelques ténébreuses machines.

Vous devrez amener vos joueurs à penser que l'évasion est bien trop facile, d'autant plus que des vêtements et un peu de nourriture sont déposés non loin de la sortie, comme à leur intention. Tout ceci doit leur paraître louche, non ?

Notes pour le Maître de Jeu

Leur mystérieux sauveteur est en réalité le Lhorim Renégat. Il restera invisible mais restera en permanence auprès de ceux qu'il a choisis pour sauver la Reine-Mère des Lhorims. Il ne pourra être détecté d'aucune manière que ce soit, à moins d'utiliser des appareillages particuliers.



Retour au Monde Extérieur

Le dernier couloir mène au pied d'une colline, à quelques kilomètres de la ville de Palerme. Manifestement, ils étaient dans un complexe souterrain. Un jet réussi de Navigation ou de Navigation Aérienne permettra de s'apercevoir que la demeure secondaire de Minacci est non loin d'ici. En fait, elle est de l'autre côté du bois qu'ils découvrent en sortant des caves. Même s'ils ont des doutes quant au véritable succès de leur évasion, ils doivent être heureux de respirer enfin de l'air frais, bien qu'il fasse nuit noire. Normalement, ils devraient n'avoir qu'une envie : se venger de celui qui les a jetés dans ces caves. Il est fort probable qu'ils rendent une petite visite à leur vieil ami Minacci...

Un Nouveau Péril

La Maison de Ferando Minacci

C'est une bâtisse à étage du siècle dernier. Bien qu'elle soit démodée, elle est encore très belle et parfaitement entretenue. Si les PJs visitent cette maison de nuit, il y a de fortes chances qu'ils y trouvent Ferando Minacci, mais aussi quelques gardes. Ceux-ci assurent une bonne surveillance, malgré leur faible nombre, trois hommes seulement. N'hésitez pas à tester les compétences en Déplacement Silencieux des PJs et en Ecouter des gardes.

1 - Les latrines

Elles occupent l'arrière cour de la propriété. Une mauvaise odeur s'en dégage, car elles se déversent dans un vieux système d'égouts de banlieue.

2 - Les écuries

Elles abritent six chevaux et une calèche. Voiture comme animaux sont marqués du sceau de Minacci.

Le Rez-de-Chaussée

Le grand hall est dallé, et ses murs lambrissés. L'escalier menant à l'étage est couvert d'un tapis rouge. Ses murs sont ornés de tableaux, de trophées de chasse et de quelques sculptures de valeur. Les deux portes d'accès sont habituellement verrouillées la nuit. Un petit bureau à la porte sud est occupé par un serviteur, chargé de débarrasser les visiteurs de leurs vêtements et bagages. Il est remplacé la nuit par un autre serviteur qui y est généralement assoupi.

3 - Le fumoir

C'est là qu'auront été reçus les membres de la précédente expédition. C'est un grand salon avec un vaste bureau en bois verni. Plusieurs luxueux fauteuils capitonnés sont arrangés en cercle devant le bureau sicilien. Une grande armoire renferme divers alcools et tabacs, à l'usage des invités. De jour, un serviteur s'occupe des invités. Des rideaux sont posés aux fenêtres.

4 - La salle de garde

Deux tables occupent cette salle éclairée par une lampe à huile. Une forte odeur de renfermé plane dans l'air, et trois gardes, qui laissent la porte entrouverte la nuit, s'emploient généralement à jouer quelques pièces aux cartes. Néanmoins, chaque heure, l'un d'eux va faire une ronde et vérifie que tout va bien. Les murs de cette salle sont lambrissés, mais le sol dallé est sale. En effet, les agents de nettoyage viennent rarement épousseter la salle de garde.







5 - Le Vestiaire

C'est ici que le serviteur du hall vient déposer les affaires des visiteurs. De nombreux portemanteaux tapissent les murs lambrissés, tandis que des casiers dans les murs sont destinés à accueillir des bagages plus encombrant. Une odeur de naphtaline contraste avec l'odeur de la pièce voisine. C'est ici qu'avaient été stockées les affaires des aventuriers avant d'être vendues durant leur captivité.

6 - Les Cuisines

Elles abritent tous les ustensiles nécessaires à des cuisiniers compétents, qui sont au nombre de trois et importés de France. Une grande cheminée orne le mur nord. Lorsque les cuisiniers travaillent, les cuisines sont envahies par diverses odeurs et par une chaleur infernale. Les bruits produits sont étouffés par des murs capitonnés qui retiennent encore plus la chaleur. Ce qui explique que la fenêtre est toujours ouverte. De nuit, elle est entrebâillée afin de laisser la chaleur de la journée s'évacuer. Une réserve au fond de la salle contient suffisamment de victuailles pour nourrir une vingtaine de personnes pendant une semaine.

7 - La Salle de Réception

C'est une grande salle décorée avec raffinement. Des toiles de maîtres actuels couvrent les murs lambrissés, des tapis d'orient masquent le parquet de la salle et des rideaux somptueux les fenêtres. Quelques bustes de bronze ornent les coins de la pièce. Plusieurs tables rondes sont entourées chacune de quatre chaises. Une estrade dans le coin nord-ouest semble prévue pour accueillir un orchestre.

8 - La Bibliothèque

Sert également de petit salon. Le centre de la pièce au parquet ciré est occupé par une table massive et par plusieurs fauteuils capitonnés. Les livres qui garnissent les nombreuses étagères des murs traitent des sujets généraux, cependant un pan entier de mur est réservé aux poèmes, pièces de théâtres et opéras. La valeur de cette collection se trouve être inestimable. Des rideaux somptueux cachent les fenêtres.

L'Etage

Le hall est le prolongement ce celui du rez-de-chaussée, décoré de la même manière. Il est abondamment éclairé par de nombreuses fenêtres. La nuit, diverses lampes à huile illuminent la rampe de l'escalier et le couloir.

9 - La Bibliothèque Privée

Seule un petit bureau constitue le mobilier de cette salle au sol couvert par un agréable duvet. Les ouvrages ici sont nombreux et rares, mais certains sont d'un intérêt particulier.

Le Livre d'Or de la Psychologie

Ecrit par un Ernst Von Belk en nouveau germain, cet ouvrage aborde le thème de l'inconscient et offre quelques éléments pour le contrôler. Il apporte un bonus de 3D6 % en Connaissance de la Psychologie s'il est étudié attentivement durant 1D6 mois.

De l'Hypnose

C'est un ouvrage écrit par un maître français (Alain Menoi) qui traite de la manipulation psychique d'un sujet conscient par l'utilisation de poèmes. Deux poèmes d'Induction Affective y sont notés : Engourdissement de l'Esprit et Désir Brûlant. Il apporte un bonus d'1D6 % en Connaissance de la Psychologie, s'il est étudié pendant 2D4 semaines. Il est écrit en Vieux Français.

10 - La Chambre de Ferando Minacci

Délicieusement confortable, cette salle est décorée par de doux tapis. Les murs sont capitonnés et ornés de toiles de valeur, signées par un artiste spanyard Giuseppe Montero. Un grand lit aux draps de soie occupe le mur est, tandis qu'une armoire en bois sicilien et contenant divers vêtements de grande valeur occupe le mur opposé. Le mur nord est orné d'une cheminée. Un jet réussi en Chercher révélera un double fond dans l'armoire abritant une cassette contenant plus de 200 lires d'or.

11 - Le Bureau

C'est également une vaste pièce aussi richement décorée que la chambre. Un grand bureau occupe le centre de la pièce avec un fauteuil capitonné. Un tiroir contient divers papiers sans intérêt, mais une clé est accrochée au dos, bien dissimulée. Un jet réussi de Chercher sera nécessaire pour la trouver. Elle ouvre la bibliothèque de l'étage. Une lettre ouverte repose sur le bureau. Elle est signée de la main d'Anconin Gianni.

Messine, le 27 juin 5298

Cher Ferando,

Nos plans avancent comme prévu. Je dois avouer que vous avez trouvé là une bien intéressante méthode pour nous procurer de la matière première. A la vitesse à laquelle avancent les travaux, nous auront tôt fait de soumettre la population locale, malgré ces insignifiants granbretons. Avec l'aide de nos obligés amis Chorims, nos armes seront parmi les plus efficaces jamais créées !

Nous nous sommes aperçus qu'une jeune femme fouinait dans nos affaires. J'ai envoyé quelques hommes pour l'éliminer mais à ma grande surprise, ils ont échoué. Nous ne savons pas exactement ce qu'elle sait, aussi oserais-je vous suggérer de nous envoyer en renfort le Moine ? Qu'il passe directement à son domicile pour l'éliminer. Elle habite dans le quartier des pêcheurs de Messine, au Poisson d'Argent, et se nomme Ormiella. Ces résistants sont une vraie plaie !

J'espère vous revoir bientôt.

Gloire aux Immortels ! Gloire à l'Ordre ! Gloire à Florin notre Père !

Anconin Gianni

Après la lecture de cette lettre, un jet de Connaissance du Monde Ancien peut être effectué. Un non sicilien divisera sa compétence par deux pour l'occasion, car il s'agit d'un renseignement profondément enraciné dans la culture sicilienne :

Connaissance du Monde Ancien

D'après les écrits sur les débuts de la troisième ère, celle qui succéda au Tragique Millénaire, on peut apprendre que Florin a été un des premiers à suivre la voie du Prophète. Il étudia longtemps auprès de lui, et en retira la connaissance de certaines arcanes très puissantes, comme celle garantissant l'éternelle jouvence. Une dispute sépara Florin de son mentor, et chacun suivit son chemin dans le Chaos du monde. Ils ne se rencontrèrent qu'une fois avant que le brutal peuple de Scandie ne descendit de ses terres enneigées pour soumettre les peuples hébétés d'une jadis glorieuse Europe. Leur arrivée signa la mort du Prophète, comme celui-ci l'avait par ailleurs prédit. Florin, avec l'aide de quelques fidèles, enterra le Prophète dans une crypte secrète, avant de se plonger dans l'étude des Terribles Arcanes, dans le but délibéré de venger son ancien mentor. Il est dit que le temps passant, il devint fou et qu'il périt seul, abandonné de ses amis, et que nul n'entendit jamais plus parler de lui. Avec lui disparut également le secret de l'Eternelle Jouvence.







Le même renseignement peut être trouvé dans la littérature classique faisant référence au Prophète. De tels livres garnissent plusieurs étagères de la bibliothèque de Minacci. Il n'est nulle part ailleurs fait référence à Anconin Gianni, et la seule adresse dont disposent maintenant les PJs est celle de la jeune femme, Ormiella.

Note

L'obtention du passage sur Florin ne doit pas être trop difficile, même si tous vos joueurs ratent leurs jets de dé sous leur Connaissance du Monde Ancien. Une fois à Messine, ils rencontreront plusieurs personnes qui, si le maître le désire, seront susceptibles de renseigner les joueurs. En vérité, ce passage est primordial pour la motivation initiale des personnages. Qu'ils cherchent simplement à se venger de ceux qui ont ourdi le traquenard, qu'ils aspirent (comme tout un chacun) à l'immortalité, ou qu'ils désirent découvrir se qui se cache derrière le fameux Ordre par simple curiosité, il n'y aura par la suite que très peu de fils directeurs de motivation. Ce sera donc au maître de s'adapter au tempérament de ses joueurs et de tisser les fils de la motivation qui leur conviendra le mieux.

Les Personnages

Ferando Minacci

Apparemment âgé de 62 ans, il est tout acquis à la cause de son ordre, la Confrérie des Sorciers Gris. Le peuple lhorim a stabilisé son état physique, aussi, désormais, ne vieillira-t-il plus. Il occupe une place d'importance au sein de l'Ordre, car c'est lui qui coordonne les actions de la confrérie. Il connaît le nom de chacun des maîtres-sorciers, mais il mourrait plutôt que de les révéler. En effet, l'unification de l'Europe sous l'égide de la Confrérie doit avoir lieu, même s'il aurait préféré être là pour la voir. Si on le torture, il utilisera l'autosuggestion pour faire cesser le fonctionnement de son corps, et mourra, sans douleur. Seule sa connaissance approfondie du corps et du cerveau humain lui permettent de faire une telle chose. Une option : il pourrait néanmoins révéler quelques renseignements suffisamment ambigus pour attiser la motivation des personnages pour la résolution de l'affaire.

Ferando Minacci

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
06	08	11	22	17	10	16

Points de Vie : 08 **Armure** : Aucune, 0

Compétences : Connaissance de la Psychologie 122 %, Connaissance de la Médecine 94 %, Connaissance de la Chimie 77 %, Mémoriser 99 %, Premiers Soins 70 %, Connaissance du Monde Ancien 51 %, Esquive 84 %, Equitation 32 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Langue Commune 100/100, Sicilien 100/100, Germain 70/70, Français 81/81, Vieux Germain 62/43

Valeurs : culte de l'argent, rusé, statut social, ambitieux, sans sentiment, machiavélique

Description Physique : 1.69 m, 52 kg, corpulence faible, 62 ans apparents, visage gris, déterminé et peu habitué au sourire, teint maladif, tousse souvent, pratiquement chauve, vêtu de confortables robes de soie ornées de fourrures.







S'il est agressé, les seuls recours de Minacci sont ses poèmes d'Induction Affective. Il essaiera d'en user (par exemple, Engourdissement de l'Esprit), essayant d'affecter un maximum d'agresseurs d'un seul coup. Chaque tentative prendra deux rounds et réussira si les victimes manquent leur jet sous 2xINT. Au lieu de se contenter d'esquiver et/ou d'appeler à l'aide, il utilisera une bombe fumigène pour aveugler les personnages et profiter de sa connaissance des lieux pour fuir en direction des écuries si ses gardes sont hors-de-combat. Il n'est malheureusement pas très bon cavalier et les personnages auront de fortes chances de le rattraper.

Les Gardes

Ce sont des hommes dotés d'un entraînement banal. Ils peuvent cependant être très efficaces s'ils ne sont pas pris au dépourvu. Chaque homme dispose d'une arbalète légère armée. Ils n'ont qu'à enclencher un carreau et tirer. S'ils sont surpris dans leur salle de garde, ils renverseront les tables et se dissimuleront derrière, tirant leurs carreaux chacun leur tour, pour se donner le temps de recharger, rendant difficile une invasion de la salle par leur porte.

Les Serviteurs

Il y a parmi eux les trois cuisiniers, deux femmes de chambre, quatre serviteurs et un palefrenier. Ils ne sont au courant d'aucune des activités de leur maître, hormis celles concernant son penchant pour les collections d'objets rares et inédits. Sans aucune expérience du combat, tous seront facilement défaits, mais ils ne combattront que pour se défendre. Considérez qu'ils n'ont aucune armure et douze points de vie chacun.

Les Gardes

	1	2	3	4	5	6
POU	13	15	08	17	12	13
DEX	13	15	13	17	14	16
PV	12	13	18	14	14	15

Armure : Cotte de Maille, 1D6

Armes	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**
Arbalète légère	50 %	2D4 + 2	-
Sabre	60 %	2D6 + 2	60 %

Compétences : Ecouter 35 %, Eviter 40 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Sicilien - /60, Langue Commune - /40

Description Physique : traits caractéristiques des siciliens, yeux clairs et cheveux sombres, cotte de maille sentant l'huile en dessous d'un surcot brun, culotte noire, solides bottes montant jusqu'aux genoux









Dans les Griffes du Dieu Rugissant

C'est certainement le scénario le plus facile à adapter afin de le jouer de manière indépendante. En effet, Lardos pourra se présenter comme éventuel employeur des aventuriers, en leur confiant la tâche de retrouver sa fille disparue. Bien sûr, Winder et Ormiella ont déjà disparu, et les meilleures chances des personnages sont de reprendre la piste là où ces deux professionnels l'ont laissé. S'il n'y a aucun changement à effectuer sur les fanatiques granbretons, il faudra cependant effacer du carnet d'Ormiella toute mention concernant Umbro ou Gianni. De plus, il conviendra d'éliminer toute intervention de Korolan ou du Moine.

Messine, Ville d'Intrigues

Une Ville Cosmopolite

Véritable foyer culturel, Messine accueille une population de nationalités diverses. Aussi, les mélanges de langues, de coutumes, de styles de vie et d'habillement, sont omniprésents, surtout dans le port et dans le quartier marchand.

Cette ville est surpeuplée, principalement à cause de tous les marins et marchands en transit ou en affaires. La population d'origine sicilienne ne dépasse pas les 25 000 habitants. Les 29 000 habitants restants sont constitués par 15 000 italiens (qui ont tout de même conservé une certaine importance dans la ville), et par 14 000 aventuriers, marins, marchands, et mercenaires de passage !

La garnison granbretonne en poste à Messine atteint tout de même les 5 000 masques, mais cela paraît parfois insuffisant lorsque l'on sait que Messine est considérée comme un vivier de la résistance. Le gouverneur, Sir Duhann, s'en accommode cependant assez bien, employant plus d'une centaine de renards chargés d'espionner les résistants et de déjouer leurs plans.

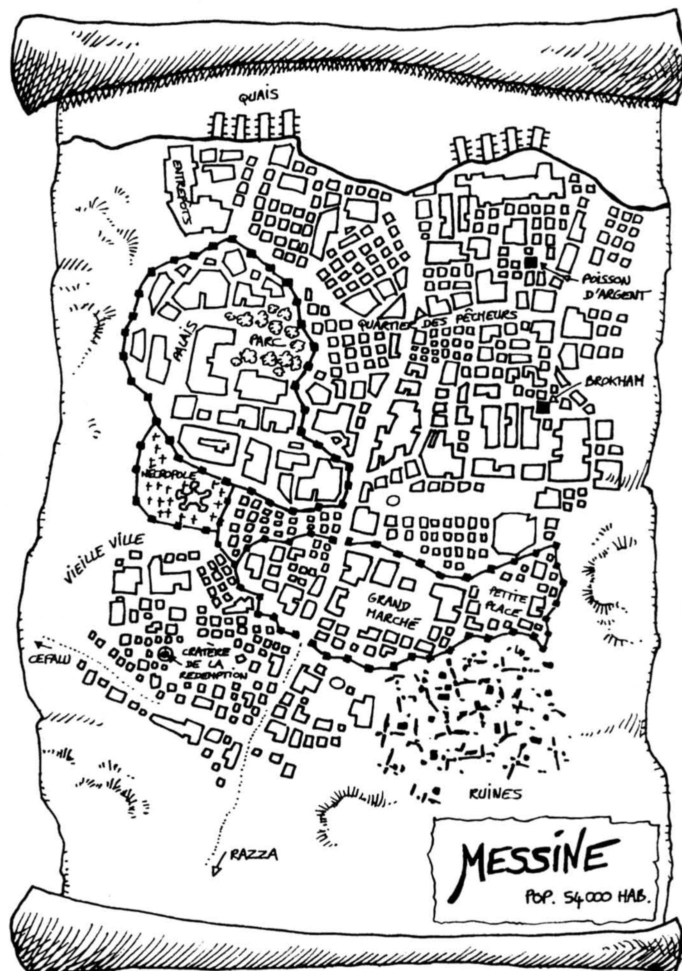
Le Couvre-Feu

Celui-ci est instauré à partir de 21 heures à 8 heures en hiver, ou 22 heures à 7 heures en été, suivant la loi martiale granbretonne. Il est très strict, et toute personne dehors à ce moment est considéré comme un rebelle. Des papiers officiels autorisent les sorties de nuit lors d'exceptionnelles occasions, mais les granbretons les demandent rarement avant d'user de leurs lance-feu.

Le port de n'importe quel type d'armure est interdit dans l'enceinte de la ville, de même que le port des armes : la propagande granbretonne assure que l'Empire fait régner la paix dans Messine, d'où inutilité des armes. Dans ce cas, tout contrevenant est immédiatement suspecté d'appartenir à la résistance, et lorsqu'il n'est pas abattu, il sera sévèrement interrogé (comprenez : torturé) par les crânes granbretons. Il n'y a pas fouille systématique dans les rues de Messine, aussi est-il facile d'avoir sur soi une arme discrète ou peu encombrante. Les patrouilles nocturnes sont exécutées par des chats habitués au combat et à la poursuite dans l'obscurité.

Morphologie de la Ville

Messine a un système d'égouts quasi inexistant. Aussi, toutes les ordures ménagères sont déversées dans la rue. Seuls les Beaux Quartiers et une partie du Quartier du Troc échappent à une terrible odeur nauséabonde. Dans la vieille ville, on laisse même les morts pourrir dans la rue.





Les rues sont nombreuses, étroites, et sinueuses. Seules les grandes artères, constamment débordées, permettent le passage de véhicules. Un bruit ambiant permanent règne dans la ville. Une discussion dans les rues en devient presque impossible. L'air est glauque, et le ciel toujours sombre. En effet, des tours crachant de puissantes fumées noires ont été construites lors de l'arrivée de serpents granbretons. Les maisons sont de tous âges, et il est impossible de citer tous les types d'architecture employés lors de la construction. La plupart croulent sous le poids des ans et tombent presque en ruines.

La Vieille Ville

Un vaste quartier de maisons souvent croulantes sur lequel s'est greffé un réseau de bidonvilles faits de torchis, de bouts de bois et de draps tendus. Les conditions d'hygiène y sont souvent précaires.

Elle est maintenant le siège de la lie de la société de Messine. On estime sa population à 5 000 habitants. C'est le repaire de tous les voleurs, assassins, brigands de la ville. Ses rues sont de loin les moins sûres, car elles ne sont jamais patrouillées par les granbretons ou par la milice locale.

On y retrouve aussi tous les exploités qui ont espéré un jour faire fortune à la ville et qui ont échoué. Sans plus aucun recours (certains sont venus là avec leur famille), ils se livrent au vol, à la mendicité, au meurtre ou à la prostitution pour survivre.

Nul ne s'y rend jamais sans une bonne raison (louer les services d'un assassin...) ou alors sous bonne escorte. La réputation de ce quartier a permis aux rebelles d'établir une base fixe dans ce dédale.

C'est le seul quartier de la ville où le port d'une arme est de rigueur (bien qu'il ne soit pas officiellement autorisé. Les miliciens fermeront les yeux, il faudra alors justifier que l'on aille dans pareil quartier, mais pas les granbretons, qui concluront l'appartenance à la résistance). Ses habitants, eux, sont armés d'outils aussi variés que redoutables.

Un Peu d'Histoire

3804 Les siciliens retournent pour la première fois depuis des siècles dans la cité. Ils découvrent des ruines peu hospitalières, mais finissent par les pacifier. Hiocini entreprend la construction d'une nouvelle Messine.

3844 Le nouveau palais de la cité est enfin terminé. Hiocini ne l'occupera que quelques semaines, avant de s'éteindre. Une petite cité se développe.

3850 Les constructions avancent assez vite, sous les ordres d'un nouveau contremaître, Marial. En dix ans de sa vie, cet homme aura fait plus pour la ville que tous ses prédécesseurs et successeurs immédiats. Sa dépouille rejoindra celle de Hiocini dans la Nécropole des Hauts.

3854 Poussées par le vent, les spores de tentatulipes viennent se déposer par centaines dans la vieille cité. Très tôt, elles se développent et la vieille cité devient leur terrain de chasse privilégié. De nombreux foyers d'incendie sont créés, et les créatures mutantes rabattues jusqu'au Cratère de la Rédemption. A grand renfort de bois et d'huile, les tentatulipes sont enfin exterminées. Bayari, qui a commandé les manoeuvres, est fêté comme un héros.

3900 La nouvelle ville a survécu au nouveau siècle, et se développe de plus belle. Pour avoir le droit de citoyenneté, il faut et il suffit de construire. La vague de froid semble avoir calmé les ardeurs des tentatulipes, car on ne les voit plus que très rarement.

4025 La nouvelle Messine tombe aux mains des scandiens, comme les autres cités soeurs : Palerme, Bagheria et Razza. En quelques mois, la progression à l'intérieur des terres soumettra par les armes le peuple sicilien. Le Prophète mourra cette année à Messine, abattu par Norkaeyen IV.

4027 Le roi scandien s'installe à Palerme, dont l'accès par la mer est plus aisé qu'à Messine, à cause de ce qu'il appela la Mer du Dragon. Messine commence à connaître un développement commercial intéressant avec l'Italia, également soumise.

4234 Une grande révolte secoue la ville entière, mais la répression est sanglante. Puis les hommes valides sont emportés sur les galères de guerre pour mener une guerre de succession au large des Orkneys.

4418 Becharahn le Grand développe intensivement l'aspect commercial de Messine. Ce sera le seul scandien qui aura jamais été respecté par les siciliens, en vertu de l'apport qu'il aura fait pour la ville.

4780 Messine est jumelée à Reggicabria, la Sicilia et l'Italia forment maintenant les Deux-Siciles.

4786 Les finances de Messine sont saignées à blanc. Une révolte met fin au gouverneur italien. Messine proclame sa neutralité dans les guerres contre les Greks.

4804 Messine est envahie par les italiens et des mercenaires de la Sardaigne. Les italiens vampirisent littéralement sa fortune.

5001 Cette année marquera la libération de la Sicilia du joug du peuple italien. Messine commercera intensivement avec le continent, et surtout avec l'Espanya.

5060 Messine, ainsi que toute la Sicilia, commence à avoir de sérieuses difficultés financières, et l'Espanya propose de lui venir en aide en échange de quelques concessions territoriales.

5105 Le complot commercial Spanyard est un succès total. La Sicilia entière a été engloutie dans l'Empire naissant du Milieu. Ailleurs en Europe, les guerres de conquête font rage, alors que Messine est tombée sans aucune mort d'homme.

5287 Messine est dévorée par les flammes d'Olon Macaricci, le Grand Purificateur. Sa croisade contre les parias et la fange de la société aura causé quelques 2 000 morts en tout.

5294 Les premiers diplomates granbretons arrivent à Messine et proposent de négocier avec les spanyards pour redonner son indépendance au peuple sicilien.

5298 Messine tombe devant les granbretons. Sa puissance économique n'est pas dissoute par sa prise en main par la Granbretanne. Un Connétable Anguille se chargera d'assurer sa prospérité, pour le plus grand intérêt de l'Empire.







Les Miliciens du Feu

Il s'agit d'un corps de miliciens chargés de lutter contre les incendies qui frappent habituellement les taudis de la vieille ville en pleine canicule estivale. Leur nombre réduit est généralement compensé par les volontaires qui viennent leur prêter main forte. Malheureusement, mal équipés et souvent peu soutenus, les Miliciens du Feu sont loin d'être aussi efficaces que leurs homologues qui nous sont contemporains, et le bilan des victimes est généralement très élevé. L'été 5287 a été propice à des records de chaleur rarement atteints. C'est cette année là qui a connu les incendies les plus dévastateurs, dont un criminel et revendiqué par un déséquilibré (Olon Macaricci : aujourd'hui mort pendu) qui a fait plus de 600 morts, dont une dizaine parmi les miliciens. Par bonheur, les quelques bâtisses en pierre de la vieille ville ont agit comme coupe-feu, car les flammes ne s'éteignirent que lorsqu'il n'y eut plus rien à brûler. Certains disent même que les pierres étaient rougeoyantes de chaleur...

Les miliciens du feu touchent une prime de 15 lires d'argent pour chaque incendie combattu, et un supplément de salaire de 4 lires d'argent par mois en plus de leur solde normale de milicien, qui est de 30 lires d'argent. L'acceptation se fait si le milicien est en très bon état physique et courageux. Le test de courage habituel consiste à faire courir le postulant pieds nus sur dix mètres de braises (POUx5).

Le Quartier du Troc

Ici, on peut faire toutes les transactions possibles et imaginables. Il suffit d'y mettre le prix. Les services proposés sont nombreux et variés. Des chaînes de restaurants et d'auberges attendent de vous recevoir, les nombreux boutiquiers ont toujours ce que vous recherchez. Il existe même un réseau de prostitution officiel et un marché aux esclaves. Des services plus ordinaires sont également proposés. C'est un lieu qui serait presque agréable s'il n'y avait pas autant de monde. Il faut toujours savoir garder une main et un oeil sur sa bourse. La nuit, c'est un autre marché qui s'installe, mais à la sauvette, car il enfreint évidemment le couvre-feu. On peut assister à la vente d'alcools, de drogues, d'aphrodisiaques, ou louer les services d'une prostituée ou d'un assassin pour des opérations spéciales. Un marché noir très organisé s'installe, mais est toujours prêt à tout remballer lorsqu'une patrouille est signalée. Les prix sont souvent compétitifs avec ceux du marché de jour.

Le Marché Noir

Il est présent dans les plus grandes villes de Sicilia et ne suit pas une organisation par famille, comme les autres aspects de la pègre sicilienne. Il s'agit de plusieurs petits clans qui ont acheté le droit à une grande famille mafieuse de la région d'alimenter le marché noir. Une concurrence acharnée se joue entre elles, ce qui explique parfois des prix très sacrifiés pour une qualité raisonnable. Néanmoins, depuis la guerre des gangs de 5289, chacun veille à ne pas casser les prix sur un produit.

La marchandise proposée provient généralement de receleurs indépendants qui traitent avec les réseaux de cambrioleurs. Aujourd'hui, ces intermédiaires se multiplient, car certains clans hésitent de moins en moins à balancer à la milice leurs concurrents les plus directs. La tension monte régulièrement, et il est probable que l'on assiste à une nouvelle guerre des gangs dans les deux années à venir.

Le Quartier des Pêcheurs

C'est le quartier abritant le gigantesque port ainsi que le lieu de résidence des marins attachés à la ville. Ceux-ci ont une production annuelle de poissons si élevée qu'elle suffit amplement à nourrir la ville. Aussi les exportations de poisson (dans les cales remplies de sel des bateaux) représentent presque 17 % de la part du marché établi par la ville.

C'est également le quartier le plus animé, car en temps que principal port de Sicile, de nombreux bateaux du continent vont et viennent. Les docks sont en permanence surchargés

Seulement la nuit le rythme diminue pour s'effacer complètement lors du couvre feu. On y retrouve tous les styles vestimentaires de l'Europe, et tous les accents peuvent être entendus.

Les docks, tavernes, entrepôts sont très nombreux. Ces derniers sont les lieux de réunion privilégiés de la résistance dès la tombée de la nuit. Le propriétaire fait souvent partie lui même de la résistance, ou est sympathisant.

Situé au nord est de la ville, ce quartier comprend la majorité de la population fixe de la ville, soit 12 000 habitants.

Les docks et pontons d'amarrage sont d'une qualité exceptionnelle et ont survécu au Tragique Millénaire. Leur type d'architecture diffère encore de tout ce qu'on peut trouver dans le reste de la ville, leur octroyant une robustesse exceptionnelle.

La capitainerie est immense. Elle n'est pas centralisée, utilisant plusieurs locaux disséminés sur le port, ce qui provoque parfois quelques embouteillages dus au manque de coordination entre les postes. Des coursiers passent leur temps à aller de poste en poste, mais le travail qui leur est demandé est véritablement colossal.

Les Beaux-Quartiers

Situés au centre de la ville, ils sont habités par les nobles, les riches marchands, les bourgeois et les grandes figures de la ville. Les cambrioleurs y travaillent souvent, malgré les très nombreuses patrouilles siciliennes ou granbretonnes.

Le palais central abrite actuellement le gouverneur de la ville, le Connétable Anguille Sir Duhann. C'est le quartier général de toutes les intrigues destinées à faire tomber les indésirables et à promouvoir la splendeur de l'Empire de Granbretanne. Plus de cent renards y viennent régulièrement par le réseau d'égout souterrain afin de prendre leurs ordres.

L'Ancienne Cité

C'est la Messine d'avant la Grande Catastrophe. Radioactive, elle a été condamnée, et c'est sur son plafond qu'a été construite la nouvelle Messine. Seul le port originel a été conservé. Les égouts de la nouvelle ville déversent dans ses rues, peuplées par des rats géants et des mutants trop horribles pour être acceptés en surface. Des bruits courent, affirmant que des clans de mutants cannibales habitent l'ancienne cité.

Ils osent parfois sortir la nuit, et sont à l'origine de nombreuses disparitions. L'ancienne cité est quasiment inexplorée, sauf par les mutants qui l'habitent. De nombreux trésors y sont enfouis, dit-on, et de rares bandes d'aventuriers s'y rendent parfois, certains pour ne plus jamais en revenir.

C'est à partir de l'ancienne cité qu'il y a le plus de passages pour le réseau de catacombes qui s'étend sous Messine.







Autres Sites Intéressants

Le Cratère de la Rédemption

C'est un gigantesque cratère de près de 140 mètres de diamètre, encombré d'une multitude de débris, en plein centre de la Vieille Ville. C'est là qu'ont été rabattues les tentatulipes pour y être brûlées quand la ville était encore jeune. C'est un endroit craint par les citadins, car il est chargé de superstition. Des déshérités se sont néanmoins installés en cet endroit. Rejoints par d'autres, les huttes construites à partir de débris se sont multipliées. Des brigands se sont mis en tête d'exploiter ce domaine, et font régner leur loi par le fer et la peur. En effet, des entrées pour les catacombes de la cité ont été mises à jour (voir page 110).

La Nécropole des Hauts

Les morts de Messine sont le plus généralement brûlés, et leurs cendres dispersées en haute mer. Cet acte religieux empêche les morts de revenir hanter les vivants. Cependant, des personnages importants ou exceptionnellement riches sont parfois embaumés et placés dans une sépulture à l'abri des vers et de la moisissure. La croyance veut qu'un jour, lorsque la cité sera dans le besoin, les Hauts de la Nécropole se lèveront et aideront les Messiniens. Certains individus très riches espérant par ce biais une seconde vie après la mort se font donc embaumer par les Prêtres de la Nécropole. Les Cinq Bâtisseurs, à qui l'on doit la construction de la ville, ont été placés dans cette Nécropole en forme d'étoile. Chacune des cinq branches accueille l'un de ces héros : Hiocini, Marial, Bayari, Falcone et Melcerti. Les Hauts font l'objet d'un culte souterrain perverti qui espère les ranimer et s'en servir pour diriger la ville, voire même la Sicilia toute entière. Les nécromants se livrent à des pratiques macabres et font régulièrement des sacrifices humains. Une trappe secrète dans le sol de la nécropole donne sur une portion de catacombes peuplée par ces nécromants et leurs créatures mort-vivantes, donnant pour nom à ce lieu souterrain, la Petite Nécropole (voir aussi Lieux Secrets Perdus dans les Catacombes, page 113).

Notes pour le Maître

Les nécromants sont des savants à l'esprit particulièrement dérangé. Malgré leurs connaissances, leurs facultés mentales ont fini par dégénérer, et ils s'identifient véritablement à des nécromants. De génération en génération, ils se passent le flambeau de la connaissance, mais également celui de la folie. Néanmoins, leurs expériences n'ont pas toujours été un total échec. Par l'injection d'un liquide de leur conception, les corps des morts peuvent être animés. Cependant toute trace d'intelligence quitte définitivement ces morts-vivants. Les nécromants cherchent actuellement le moyen de les contrôler après leur résurrection. Ils n'hésitent pas à aller chercher en surface des victimes pour faire leurs macabres essais.

Il arrive parfois qu'un de leurs morts parvienne dans sa furie destructrice à s'échapper. Ces zombies sèment alors la mort sur leur chemin. Lorsqu'ils parviennent à quitter les catacombes où ils ont été réveillés, ils se retrouvent dans la vieille ville, et se nourrissent de la chair de leurs victimes.

Chez Brokham

C'est une auberge du quartier des pêcheurs. Elle abrite régulièrement de nombreux aventuriers, mais c'est aussi un repaire secret de la résistance. Dans ses caves secrètes se déroulent la nuit tombée de nombreuses réunions.







Les indiscrets y sont souvent furtivement éliminés, ainsi que tous les collaborateurs à la cause granbretonne. Les Renards n'ont pour l'instant pas encore pu infiltrer ce réseau de résistance, qui contrôle au total plus de 500 membres et sympathisants disséminés dans toute la Sicilia. Il s'agit du plus gros mouvement de résistance de l'île, bien que ce ne soit pas le seul.Son tenancier est fils d'aventurier, et aventurier lui même. Il dispose de plusieurs contacts avec le marché noir, et entretient d'occasionnels rapports avec quelques cercles de la mafia. Dans ses caves sont stockées des centaines d'armes, plusieurs dizaines d'armures, et une large quantité de matériel très divers.

Enquête

A ce stade de la campagne, les personnages joueurs savent très peu de choses. Ils sont vaguement au courant du danger que peut représenter l'ordre auquel ils ont affaire et dont Minacci était un des représentants. Leur seul allié potentiel dans cette lutte est une jeune femme de Messine, appelée Ormiella et dont ils ont l'adresse. Ils savent aussi que le mystérieux Moine est à ses trousses.

La Mafia Sicilienne : la Seconde Guerre des Gangs

A priori, elle devrait éclater en 5298 et se prolonger jusqu'à la libération, date à laquelle les efforts de chacun seront concentrés dans la lutte contre les granbretons. Elle s'arrêtera brutalement, les gangs décimés repartant sur des bases plus saines avec de nouvelles organisations et de nouveaux chefs. Ce sont les plus grands cercles qui prendront l'initiative de l'attaque, exaspérés que les plus petits clans les mettent en danger par des dénonciations de plus en plus fréquentes. Si jusqu'à présent, le nombre de leurs intermédiaires les protège, c'est la chute du cercle des Mains Noires (une organisation de cambrioleurs) qui marquera le déclenchement des hostilités. L'escalade sera inévitable, les petits clans appelant la protection d'autres clans plus importants qui y verront une occasion inespérée d'étendre leur base de pouvoirs. Violentes au début, les actions de représailles deviendront plus calculées par la suite, le sens du profit reprenant le dessus. La milice, appuyée par les chats et les fourmis granbretons, aura fort à faire, comme en ce février 5299 où les occupants de tout un quartier auront mystérieusement trouvé la mort la même nuit.

L'affaire sera largement étouffée, le chef de la milice de Messine étant comptée parmi les victimes, et des documents compromettants à moitié calcinés ayant été retrouvés dans la cheminée... La seule organisation à connaître un essor constant durant cette période sera celle des Couteaux Rouges, les assassins régionaux. Leur sollicitation sera permanente, et les contrats abondants. Une quarantaine de Couteaux supplémentaires seront formés durant cette période, et les richesses accumulées seront fort considérables. Devant leur puissance grandissante, les autres organisations décideront de décapiter les Couteaux Rouges. Ce sera un échec, car ce sera la seule à maintenir sa puissance à travers la guerre des gangs... Elle prendra définitivement fin avec la dissolution de la Mafia en 5302.

A l'Auberge du Poisson d'Argent

Une fois à Messine, il ne sera pas difficile d'apprendre que le Poisson d'Argent est en fait une auberge du quartier des pêcheurs. La façade extérieure semble avoir été rénovée récemment, preuve que les affaires marchent bien.

La tenancière du Poisson d'Argent est une charmante jeune femme du nom de Kori. Elle a repris l'affaire de son père qui est mort lors de l'invasion granbretonne. Le Poisson d'Argent ne souffre pas d'une mauvaise réputation, recevant souvent la visite d'une clientèle raffinée. Kori le doit certainement à ses cuisiniers français qui font régulièrement la preuve de leurs talents.

Kori est la meilleure amie d'Ormiella. Elle lui a donné une chambre à l'étage où elle peut vivre, mais n'en remettra pas la clé à qui la demandera. Un jet d'Eloquence ou de Persuader sera nécessaire pour l'obtenir. De bons arguments avertissant Kori du danger que court Ormiella lui suffiront pour accepter d'aider les PJs.

Elle peut renseigner les PJs de diverses façon sur Ormiella. Outre une description physique détaillée, elle peut leur apprendre que c'est une détective privée assez talentueuse. Elle était ces derniers jours sur un gros coup. Elle ne peut rien dire de plus sur ce sujet, mais après plusieurs hésitations, elle révélera qu' Ormiella n'est pas revenue depuis deux jours. Elle sait simplement qu'elle est partie voir un ami à elle sur le port, le vieux Jango. Mais depuis, aucune nouvelle. Aussi a-t-elle peur pour son amie. Ormiella et elle se connaissent depuis l'enfance.

Si on la questionne sur la confrérie des sorciers gris, elle ne pourra rien leur dire. Cependant, comme on lui parle de religion, elle affirmera avoir eu la visite d'un étrange homme d'église qui cherchait Ormiella. Celui-ci est reparti sans avoir reçu aucune indication d'elle car Kori ne lui a pas fait confiance. Elle ne connaît aucun mouvement de résistance même si elle sait que son amie a parfois eu affaire avec.

Kori

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	12	12	15	12	17	15

Points de Vie : 12 **Armure** : Aucune, 0

Compétences : Connaissance de la Cuisine 87 %, Chanter 57 %, Persuader 48 %, Crédit 71 %, Eviter 30 %, Nager 44 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Sicilien 30/70, Langue Commune 20/65

Valeurs : choix, sens du respect, amitié, sens moral, généreuse, obstinée

Description Physique : 1.73 m, 55 kg, faible corpulence, 24 ans, yeux verts, cheveux châtains et bien coiffés, visage chaleureux et souriant, physique très agréable et avenant, robe ample de lin beige, bustier noir lacé sur le devant, voix cristalline, porte souvent un tablier de cuir.

La Chambre d'Ormiella

C'est une pièce assez simple au premier étage de l'auberge du Poisson d'Argent. A part quelques meubles conventionnels (lit, armoire, table...), il n'y a pas grand chose. L'armoire contient de nombreux vêtements féminins, et plusieurs accessoires pour se déguiser. Un double fond (jet en Chercher) révélera un double râtelier d'armes, où il manque une rapière.







La table fait manifestement office de bureau, bien qu'impeccablement rangée. On y retrouve un livre de comptes bien tenu. Toutes les précédentes enquêtes d'Ormiella y sont consignées et portent, sauf la dernière, une mention à l'encre rouge «affaire classée». Le cadre suivant indique ce que l'on peut lire pour la dernière enquête, celle qui n'est pas résolue :

Objet : Recherche de personne disparue : Mirianne Lardos.

Commanditaire : Giuseppe Lardos, père de la jeune fille disparue.

Prime : 1 500 Lires d'Argent !

Notes : la disparition a eu lieu le jour du Taureau. Ce n'est pas la première dans le genre.

On peut également trouver le journal d'Ormiella où elle consigne avec précision le déroulement de ses enquêtes. C'est un livre à la couverture en cuir et au fermoir de cuivre.

Si les personnages consultent les pages antérieures du journal, il ne trouveront rien d'intéressant. Umbro est de temps en temps cité, ainsi que Korolan, mais nulle part n'est fait mention de l'enquête que mène Ormiella, en parallèle à celle de Lardos, sur la Confrérie des Sorciers Gris pour Umbro. Il ne sera pas difficile aux PJs de trouver la trace de Lardos dans les Beaux-Quartiers, car c'est un riche marchand assez connu. Nul n'a eu vent de la disparition de sa fille.

Giuseppe Lardos

Valeurs *: culte de l'argent, honneur familial, sens du respect, amitié, vie de famille, statut social*

Description Physique *: 1.74 m, 92 kg, forte corpulence, 41 ans, yeux noirs, cheveux bruns légèrement bouclés, épaisse moustache noire, sensiblement ventru, chemise de soie blanche ornée de dentelle, culottes bleues ciel, bas blanc, petits souliers vernis, veste aristocratique, voix puissante, regard perçant.*

Lardos est un riche et réputé marchand de la ville. Il s'occupe principalement de commerce maritime, mais il possède également une chaîne de boutiques dans le quartier du troc. Son influence est assez grande, et il peut disposer rapidement de presque n'importe quel matériel. Il est de ceux qui ont su pactiser avec les granbretons pour préserver leur fortune. Il les déteste cependant cordialement. Ils sont les responsables de la mort de sa femme, qui avait de fortes origines scandiennes, tuée lors de l'invasion par une bande de chèvres granbretonnes.

Mirianne est la fille unique de Lardos. Blonde comme sa mère, elle cache ses origines scandiennes sous des perruques brunes. D'ailleurs, elle a toujours adoré se déguiser, et poursuit un rêve d'enfant. Son père révélera qu'elle adorait se promener dans le quartier des pêcheurs et donner un peu d'argent aux démunis. Son père a toujours approuvé pareil élan de générosité, mais comme il craignait pour la sécurité de sa fille, il la faisait suivre en permanence par son homme de main, Winder le Germain. Elle fait souvent des dons aux mendiants, mais elle se plaît à conserver son identité mystérieuse. Elle est l'origine de plusieurs rumeurs concernant une jeune sainte apportant amour et miséricorde aux rejetés. En fait, à 17 ans, elle est un véritable objet de culte pour l'ensemble des mendiants de la ville.

Un jour, elle ne ressortit pas de l'auberge du Loup de Mer, son lieu de visite préféré. Winder mena immédiatement son enquête, mais la vieille mendiante à qui Mirianne avait l'habitude de rendre visite prétendait ne pas l'avoir vu aujourd'hui, et s'en était inquiétée (elle en avait même parlé à une jeune prostituée qui pourrait en témoigner, au besoin).

Journal d'Ormiella

Jour du Rat

Giuseppe Lardos m'a contactée ce matin. Il avait l'air désespéré, et pour cause, sa fille a disparu. Je pars immédiatement sur les lieux de la disparition. Prudence, Winder, le chargé de l'enquête avant moi, avait toute la confiance de Lardos et il a également disparu. J'arrive à l'auberge du Loup de Mer. Le tenancier, Brianni, n'a jamais vu la jeune fille. J'ai des doutes, ce type pu la magouille à plein nez. Je passe la journée à poireauter, espérant voir quelque chose.

Nuit du Rat

Pas commodes les patrouilles granbretonnes après le couvre-feu ! Alors que j'avais repéré mes premiers suspects, des types habillés tout en noir, une patrouille de chats m'est tombée sur le dos. Un jeu d'enfant pour les perdre dans la vieille ville. Manque de bol, j'ai quand même perdu la trace des types en noir.

Jour du Cheval

Retour à l'auberge du Loup de Mer. Je discute avec une vieille pute, Mysha, qui affirme être l'amie de Mirianne et qui fait maintenant la manche devant le Loup de Mer. Le jour du Taureau, la jeune fille, après avoir passé quelques minutes avec elle, est rentrée dans l'auberge. Elle ne l'a pas vu ressortir.

Je retourne voir Brianni. ce dandy reste toujours aussi cynique et muet. Vue la tête qu'il faisait quand je me suis fâchée rouge, je pense qu'il est mouillé jusqu'au cou.

L'enquête pour Umbro patine. Je n'ai rien trouvé de plus que ce qu'il m'a apprise sur ce Gianni, bien que mon harcèlement semble l'avoir franchement indisposé. C'est du moins l'impression que m'ont laissé ces huit mercenaires, tout à l'heure. Je m'excuserais auprès d' Umbro, mais je laisse tomber son truc. Je dois retrouver en priorité Mirianne.

Nuit du Cheval

Cette fois-ci, pas de patrouilles granbretonnes. J'ai suivi un des types en noir. Il portait sur le dos un gros sac qui contenait, je suis prête à le parier, un pauvre type. Il se dirigeait vers le port, a été rejoint par d'autres, et tous ont embarqué dans une grande barque qui a vite disparue entre les coques des grands vaisseaux du port. Pour cette nuit, c'était cuit.

Jour de l'Aigle

J'ai donné mon message pour Umbro à Korolan. Mais qu'il arrête d'essayer de me tripoter ! La prochaine fois, je l'embroche !

Après une matinée de discussion à l'auberge du Loup de Mer, aucun des réguliers n'avaient, semble-t-il remarqué la petite. Brianni, innocent ? Peut-être, mais j'ai un peu de mal à le croire. Mysha, alors ? Je suis retournée la voir, mais elle n'était pas là aujourd'hui. Mystère...

Nuit de l'Aigle

Rien n'est marqué. Cela correspond au moment de sa disparition.

Son enquête à l'intérieur de l'auberge n'ayant rien donné, il retourna chez Giuseppe pour annoncer la triste nouvelle. Amoureux de Mirianne et se sentant responsable de sa disparition, Winder proposera à Giuseppe d'enquêter pour lui gratuitement. Il devait disparaître deux jours plus tard. Ne sachant plus que faire, Lardos engagea Ormiella qui lui fut conseillée par un de ses amis marchands. Elle disparu à son tour trois jours plus tard.

Si les PJs rendent visite à Lardos pour lui poser quelques questions, celui-ci leur racontera tout ce qu'il sait et leur proposera 200 lires d'argent chacun pour retrouver sa fille, Winder et Ormiella.







De plus, il pourrait soutenir n'importe quelle transaction monétaire difficile pour les PJs, leur procurer du matériel hors de leurs moyens, ou les faire profiter librement de tous les services qu'offrent les différentes boutiques et les transports maritimes dont dispose Lardos. Tout ceci, bien sûr, si les PJs acceptent de l'aider. Lardos n'hésitera pas à employer tous les moyens pour que sa fille lui soit rendue.

Mysha

Valeurs *: culte de l'argent, amitié, obéissante, réputation, beauté*

Description Physique *: 1.63 m, 86 kg, 62 ans, corpulence : obèse, yeux bleu acier, cheveux blancs coiffés en un chignon sale, pieds nus, vêtements déchirés et sales, maintes fois rapiécés, cordelette en guise de ceinture, petite tasse en fer blanc où elle amasse les dons, parle fort et de manière rude, souvent vulgaire, forte odeur corporelle.*

Ancienne prostituée, cette vieille femme est âgée de 62 ans. Cela fait bien sûr longtemps qu'elle ne travaille plus, bien qu'elle se maquille encore outrageusement. Elle en est réduite, pour survivre, à mendier. Généreusement, Mikhal Brianni, patron du Loup de Mer, l'autorise à mendier devant sa porte, car il reçoit beaucoup de clientèle, et lui donne même parfois à manger. Elle est assez rude et vulgaire, et est devenue obèse avec l'âge. Ses vêtements sont pauvres et crasseux. Souvent, elle donne des conseils aux autres prostituées, en échange de quelques pièces. Ce qui fait qu'elle a de très nombreuses amies dans les classes défavorisées.

Elle aime beaucoup Mirianne pour sa générosité, et surtout pour sa beauté qui n'est pas sans lui rappeler la sienne passée. Elle a déjà vu les hommes en noir, car ils viennent régulièrement à l'auberge de Brianni. Elle prétendra également qu'ils ont une fois tenté de l'enlever, mais que ses cris les ont mis en fuite. Depuis, elle se mêle à la foule dès qu'elle les voit arriver. Elle n'a osé en parler à personne, mais de toute façon personne ne l'aurait écouté, affirme-t-elle. Elle les a également suivis un soir, jusqu'au port, puis ils sont allés jusqu'à un bateau au large avec une barque. La seule personne à qui elle en a parlé est Ormiella. En effet, celle-ci s'est montré gentille avec elle, aussi lui a-t-elle aussitôt fait confiance. Winder, quand à lui, avec son accent germanique et son visage dur, lui faisait un peu peur, aussi ne lui a-t-elle jamais rien dit.

Jango

Valeurs *: culte de l'argent, réputation, amitié, obstiné, rusé*

Description Physique *: 1.58 m (1.67 m droit), 50 kg, faible corpulence, 64 ans, yeux marrons, cheveux blancs légèrement bouclés, très maigre, membres décharnés, chemise de lin blanche, culottes marrons rapiécées arrivant aux genoux, pieds nus, tunique beige très sale, voix chevrotante, un oeil fermé, casquette de marin, oeil pétillant en présence de pièces d'argent ou de jolies femmes.*

Jango est un vieillard crasseux qui vit près de la capitainerie du port. Il s'occupe de location de bateaux, et les affaires ne marchent pas fort ces derniers temps. En effet, depuis l'arrivée des granbretons, plus personne ne vient louer de barques pour aller visiter une des charmantes petites îles de Sicilia. Aussi, essaiera-t-il de vendre ses renseignements aux PJs.

Il ne connaît pas Mirianne Lardos, bien que le nom de famille lui soit vaguement familier. Il ne sait rien non plus sur les hommes en noir. D'après lui, Mikhal Brianni est un homme honnête. Il estime pouvoir correctement en juger car il se rend souvent pour boire un coup à l'auberge du Loup de Mer. Dès que les renseignements toucheront directement Ormiella, si on lui laisse supposer qu'elle a des ennuis, la langue de Jango se déliera, laissant tomber ses escroqueries mesquines pour gagner quelques pièces. Il connaît assez bien Ormiella. Il sait que c'est une détective privée et a souvent été son indic', son oeil sur le port. Elle est récemment venue pour lui louer une petite embarcation à voile, qu'elle lui a demandé de tenir prête au départ. Elle avait même payé cash ! Mais le jour prévu du départ, ce devait bien être le jour du Requin (il serait préférable que les PJs arrivent en ville deux jours après ces événements), elle ne s'est pas présentée à la capitainerie, et la voile est là, à l'attendre. En le cuisinant encore un peu, il est possible d'en retirer quelques renseignements supplémentaires. Mais cette fois c'est un jet d'Eloquence ou de Persuader qu'il faudra. Ormiella venait pas mal traîner sur les docks ces derniers jours. Elle lui demandait le nom de quelques navires, qu'il mit peu de temps à trouver. Elle semblait avoir trouvé ce qu'il lui plaisait dans l'Ondoyante. Il conseillera finalement les PJs d'aller à la Capitainerie pour obtenir de plus amples renseignements sur l'Ondoyante.

L'Art de la Corruption

La corruption est présente à tous les niveaux de l'administration sicilienne. Elle n'est cependant devenue courante qu'après l'ingérence de l'Espanyia dans les affaires de l'île. En effet, les maffiosis ont eu tôt fait de profiter d'un système administratif très lourd et redondant, où il est préférable de toucher un pot de vin et d'oublier certains événements que de remplir en huit exemplaires quantité de formulaires ! Si vous le désirez, vous pouvez autoriser à des personnages ayant tiré comme classe sociale Voleur, de se rajouter Corruption comme compétence de Communication. L'emploi réussi de cette compétence permet de connaître et de proposer sans risquer de représailles ou de trahison, le «prix» de chaque fonctionnaire officiel spanyard, et par extension, de tout pays de l'Europe contemporaine. Cette compétence englobe également l'art et la manière de faire chanter «d'honnêtes» citoyens...

Si le jet de Corruption est réussi, multipliez le Tarif Brut de l'infraction par la Qualité du Fonctionnaire pour savoir combien coûtera le pot-de-vin. Au contraire, s'il s'agit d'une tentative de chantage, le maître-chanteur pourra soutirer june somme égale au maximum à la Qualité de la personne, multipliée par le Tarif Brut de la faute qu'il a à se reprocher.

Fonctionnaire	Multiplicateur de Tarif
Citoyen	x1
Milicien	x2
Soldat	x5
Administrateur	x15
Connétable	x50

Crime ou Service	Tarif Brut
Simple Rixe	1 PA
Petite Infraction	1 PA
Combat et sang versé	2 PA
Vol	5 PA
Attentat	10 PA
Cambriolage	15 PA
Meurtre	20 PA
Trahison	30 PA
Falsification de documents officiels	20 PA
Fabrication de faux documents	50 PA







L'Employé de la Capitainerie

***Description Physique** : 1.77 m, 86 kg, moyenne corpulence, 29 ans, yeux noirs, cheveux bruns, fine moustache noire, bien bâti, chemise de lin blanche, culottes bleu marine, veste bleue marine constituant l'uniforme officiel de sa fonction, voix désintéressée, regard vague*

Un employé s'occupe de ce quartier du port. Jango lui a souvent graissé la patte pour Ormiella, et c'est précisément comme ça qu'il a obtenu le nom de l'Ondoyante.

Il faudra avancer une dizaine de lires d'argent pour qu'il trouve cinq minutes dans son emploi du temps (il est vautré dans un fauteuil, les pieds sur la table, un journal dans les mains), et cinq autres par renseignement qu'il est susceptible de donner. En fait il sait peu de choses, si ce n'est que l'Ondoyante est un cargo qui quitte tous les deux jours le port et revient une demi-journée plus tard. Il n'a jamais d'importante cargaison, et transporte des gens d'un endroit à un autre. Mis devant le fait qu'un cargo ne sert pas au transport de personnes, l'employé répondra que le Capitaine Jobi fait ce qu'il veut avec son navire. Il ne sait rien de plus.

Mikhal Brianni

Mikhal est le tenancier actuel de l'auberge du Loup de Mer. C'était un honnête commerçant jusqu'au jour où il fut endoctriné de force par les Prêtres de l'Aral Vilsn pour créer leur Réseau (Voir l'Acte II de ce scénario).

Il ne connaît Mirianne de vue que parce qu'elle vient souvent traîner dans son auberge. Mais le fait qu'elle ne consomme rien et qu'elle ait un jour repoussé ses avances a suffit à le décider pour qu'elle soit bientôt ajoutée à la liste des victimes des prêtres.

Ce fut donc sans difficulté qu'il lui offrit un verre pour se faire pardonner de sa goujaterie passée. Bien sûr, la boisson était piégée par un somnifère qui eu vite raison de la frêle Mirianne. Sans difficulté non plus, il fit croire à l'assemblée qu'elle avait trop forcé sur l'alcool, et de toute manière, une tournée générale fit vite oublier l'incident. Aussi, lorsque Winder vint faire son enquête, soit les témoins de la visite de Mirianne étaient déjà partis, soit ils étaient peu soucieux d'écouter les appels du jeune allemand.

Mais Winder remarqua l'anxiété de Mikhal et décida de revenir l'embarrasser dès le lendemain. Il fut cueilli à son arrivée par deux hommes avec des gourdins, et il rejoint, inconscient, Mirianne sur l'Ondoyante. Vous l'aurez deviné, c'est aussi le sort qu'aura subie Ormiella.

Devant les PJs, Mikhal jouera autant que possible l'ignorant. Mais un jet réussi en Connaissance de la Psychologie montrera qu'il est beaucoup moins calme qu'il n'y paraît. En fait, si les PJs le pressent un peu trop, il leur servira aussi la tournée du patron, cuvée spéciale avec un somnifère de VIR 20. Les «ivrognes» seront traînés dans la réserve, et seront préparés à subir le même sort que les précédentes victimes.

Mikhal Brianni

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	11	12	11	08	17	14

Points de Vie : 11 **Armure** : Veste en Cuir, 1D4 - 1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	44 %	1D4 + 2	26 %
Hachette	62 %	1D6 + 1	31 %

Compétences : Crédit 82 %, Persuader 60 %, Connaissance de la Cuisine 90 %, Connaissance des Alcools 73 %, Eviter 59 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Sicilien 52/84, Langue Commune 46/81

Valeurs : succès, statut social, ambitieux, obéissant, revanchard, couard

Description Physique : 1.75 m, 77 kg, corpulence faible, 37 ans, yeux noirs, pommettes hautes, rides «pattes d'oie», cheveux bruns courts et bouclés, fine moustache, sourire séducteur, assez mince, vêtu de manière élégante mais bon marché.

Le Moine

Cet énigmatique individu est en fait un agent cybernétisé de la Confrérie des Sorciers Gris. Il a pour mission d'abattre Ormiella, qui fouine un peu trop dans les affaires de ses maîtres. Il n'est pas seul, car cinq hommes de mains, normaux, eux, l'accompagnent à Messine, mais lorsque les PJs le rencontreront, il sera probablement seul.

C'est un grand homme dont les deux jambes et un bras sont des prothèses métalliques. Tout l'arrière du crâne est également cybernétisé, mais une perruque masque ce détail. Il porte une bure de moine franciscain afin de masquer ses prothèses métalliques, ce qui lui vaut le nom par lequel tous l'appellent, le Moine.

C'est un cyborg de Classe I (voir le chapitre Le Bestiaire Sicilien). C'est à dire qu'il conserve une apparence humanoïde et qu'il est indépendant à toute cellule logique autre que son propre cerveau. Sa puissance n'excède pas celle des autres humanoïdes, sauf qu'il est le favori de ses maîtres en raison de ses talents.

Le conditionnement reçu l'a quelque peu déshumanisé, aussi ne craint-il ni la mutilation, ni la destruction, ni la mort, ni la torture. Il ne peut en aucun cas être une source de renseignements pour les PJs. La sécurité est telle qu'un mécanisme «grillera» son cerveau à moitié transistorisé afin d'éviter une éventuelle récupération des données contenues dans les mémoires par des PJs doués en électricité.

Lorsqu'il se sert de son poing métallique, le Moine a deux options : donner un coup puissant à sa cible, ou l'attraper afin de lui donner une mort lente. Dans ce deuxième cas, le Moine attrape sa cible par la gorge et la soulève du sol. Il peut alors infliger ou non des dégâts à sa victime, contrôlant parfaitement la pression de son bras et modulant les dégâts de 0 à 4D6. Il peut décider de donner la mort à sa victime lorsqu'il le désire en infligeant les 4D6 points de dégâts d'un coup.

Cette deuxième option devient intéressante à partir du moment où il a l'intention d'interroger quelqu'un. Si sa cible semble ne pas vouloir fléchir, il peut alors utiliser son laser de poing afin de procéder à une découpe progressive mais systématique du corps du malheureux, jusqu'à ce qu'il parle où qu'il meure par suite d'hémorragie.

Lorsqu'il réussi, après avoir été endommagé, un jet en Connaissance de la Mécanique, il régénère 1D3 points de vie, comme s'il s'agissait d'une compétences de Premiers Soins.

Les PJs peuvent rencontrer le Moine en de multiples occasions. D'abord, ils peuvent le surprendre en train de fouiller la chambre d'Ormiella, si Korolan (voir le chapitre intitulé Le Renard) n'est pas déjà en train de le faire. Sinon, alors qu'il sera caché dans la foule, le Moine pourra reconnaître ses anciens prisonniers. Il a eu largement le







temps de les observer lors de leur arrivée, inconscients, dans son souterrain. Il suivra chacun de leurs mouvements, et les PJs auront plusieurs occasions de le repérer. Finalement, il pourra même être rencontré au monastère de la confrérie si les joueurs ne l'attrapent pas.

Le Moine

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15/35	16	10	12	12	15	05

Humanité : 15 **Points de Vie** : 16

Armure : 1D8 points de structure lourde

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Main de Fer	60 %	1D3 + 2 + 1D6	60 %
Strangulation	auto	1 à 4D6	-
Laser de Poing	40 %	1D6	-

Compétences : Connaissance de la Mécanique 40 %, Mémoriser 100 %, Eviter 63 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Sicilien 80/100, Langue Commune 80/100

Modules : Un bras droit de force additionnelle de 20 points, dotés de cinq doigts permettant une manipulation précise. Un laser de poing incorporé dans l'index de sa main gauche, idéal pour crocheter les serrures ou pour questionner un ennemi. Cellules logiques à mémoire lui conférant notamment une connaissance suffisante de la structure de son corps pour permettre une auto-réparation. Ses deux jambes mécaniques lui autorisent des sauts de 4 mètres en hauteur et 15 mètres en longueur. Cependant sa vitesse est légèrement inférieure à celle d'un humain normal.

Autonomie : 7 jours

Description Physique : 1.65 m, 115 kg (prothèses), 40 ans, yeux invisibles, pilosité invisibles, corpulence moyenne, visage très pâle et fermé, bure de moine recouvrant l'intégralité de son corps, capuchon masquant son visage, marche avec une régularité mécanique, sandales de pèlerin destinées à amortir le bruit métallique de ses pas, parle très peu et d'un ton froid.

L'Ondoyante

Il s'agit du bateau qui emmène les prisonniers de la secte vers les îles Lipari où les prêtres de l'Aral Vilsn ont fondé leur temple. C'est un bateau de bonne taille avec un seul mat et deux bancs de rameurs. C'est actuellement le seul navire à oser s'aventurer profondément dans la Mer du Dragon. L'équipage, dirigé par un capitaine adorateur de la dive bouteille, le capitaine Jobi, est composé de quatorze marins valeureux. Il y a une trentaine d'esclaves pour ramer lorsqu'il n'y a plus ou trop peu de vent. Ils ne subissent pas de mauvais traitement, mais la nourriture est vraiment de très mauvaise qualité, et ils rejoindront toute tentative de rébellion si l'occasion s'en présente ; ils ne sont pas en excellente forme, mais leur nombre fera leur force s'ils sont déchaînés. L'Ondoyante a pour habitude de se rendre sur la troisième île de l'Archipel Lipari. Elle débarque sa cargaison, ses prisonniers, et quelques prêtres sur un ponton. La cargaison est destinée à ravitailler le temple granbreton, tandis que les prisonniers doivent alimenter les fosses à sacrifices. Régulièrement, des membres granbretons de l'Ordre du Dieu viennent rendre visite à ce nouveau temple. Ce sera le cas aujourd'hui. En effet, Itah Carodius, Grand Prêtre de l'Aral Vilsn en Italie rendra visite à cette nouvelle succursale de son institution, afin de voir si celle - ci nécessite ou mérite un soutien financier. Il n'est encadré en tout et pour tout que par trois prêtres de l'Ordre, sans aucun véritable talent pour le combat. Comme Itah rend ses visites incognito, une plus grande garde attirerait l'attention et l'exposerait aux attentats rebelles.

Sir Itah Carodius

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	SAN
12	13	13	17	12	14	18	45

Maladie Mentale : Aucune **Points de Vie** : 14

Armure : Aucune, 0

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague de sacrifice	60 %	1D3 + 1 + 1D6	35 %

Compétences : Théologie 97 %, Mémoriser 75 %, Chanter 88 %, Musique 84 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Grek 92/98, Granbreton 57/77, Langue Divine - /80

Spécial : La dague de sacrifice a été traitée pour empêcher les blessures de cicatriser correctement. La durée nécessaire de guérison est doublée, les premiers soins, les potions et les machines de guérison fonctionnent à moitié de leur efficacité.

Valeurs : statut social, choix, pédagogue, réputation, beauté, trop sur de soi

Description Physique : 1.76 m, 72 kg, moyenne corpulence, yeux verts, cheveux blonds bouclés, peau bronzée, masque de l'ordre du dieu doré ne présentant aucun trait, sauf deux fentes pour les yeux et une troisième pour la bouche, toge vert pomme, mains visibles, marches à petits pas, voix grave, ponctue ses phrases de poses éloquentes.

Marin Type

POU	DEX
12	14

Points de Vie : 13 **Armure** : Surcot de Cuir, 1D4 - 1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache lourde	45 %	3D6 + 2	45 %
Dague	60 %	1D4 + 2 + 1D6	55 %

Compétences : Equilibre 70 %, Faire un Noeud 78 %, Grimper aux Gréements 82 %, Nager 76 %, Grimper 71 %, Pour le Capitaine : Navigation 90 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Sicilien - /60, Langue Commune - /40, Pour le capitaine : idem mais lit et écrit au même niveau en plus

Description Physique : traits siciliens, yeux clairs, cheveux sombres, culotte courte arrivant jusqu'aux genoux, chemise à manches courtes, surcot de cuir, teint bronzé, visage buriné par le soleil et les intempéries, pieds nus.







Les marins ne sont pas des fanatiques du combat. Ils se rendront devant toute supériorité numérique ou tactique. Ils sont prêts à laisser tomber leur marché avec les granbretons dès que l'occasion s'en présentera.

Accéder à l'Ile des Fanatiques

Les moyens sont divers et dépendent essentiellement des capacités et des choix des personnages. Nous avons cependant essayé d'en cerner quelques unes, qui ne se veulent pas exhaustives. Laissez libre cours à l'imagination de vos personnages. Toute situation reste jouable.

Le premier moyen résulte de l'emprisonnement des PJs par Mikhal Brianni. S'ils ont succombé à la drogue contenue dans leurs chopes de bière, ils se réveilleront péniblement dans la cale d'un bateau (le bercement de la mer et les grincements caractéristiques de la coque pourront les en convaincre). Leurs mains seront solidement liées dans le dos, nécessitant un jet de Faire un Noeud réussi pour les libérer. Leurs armes et autres affaires auront été écartées. Elles peuvent se trouver n'importe où sur le bateau (dans la cabine des prêtres, par exemple). Les personnages comprendront vite que s'être déliés ne suffit pas pour prétendre être libres. Si la porte de la cale ne pose aucun problème, ils sont tout de même en plein milieu de la Mer du Dragon. Il pourront se rendre compte que le bateau a commencé son périple durant leur sommeil, et qu'au moment du réveil, il fait nuit. Un scénario possible de déroulement est de pousser les esclaves à la mutinerie afin de prendre le contrôle du bateau, ou d'éliminer les granbretons puis de marchander avec le capitaine du navire. Celui-ci acceptera volontiers de les emmener jusqu'à l'île, puis de les ramener quand ils en auront fini. Les PJs peuvent aussi avoir l'idée de récupérer l'armure d'Itah. En effet, ce sera un parfait sauf-conduit sur l'île, et nul ne s'étonnera que le grand prêtre parle dans la langue commune, car ce n'est pas un vrai granbreton (un jet sous 5xINT peut le révéler : il est relativement bronzé pour un granbreton !). Les autres personnages n'auront qu'à se faire passer pour la suite d'Itah.

Après avoir réuni suffisamment d'éléments sur les hommes en noir, les PJs peuvent décider de continuer dans la direction d'Ormiella, c'est à dire de louer une barque à Jango (il pourrait même, si un jet de Persuader est réussi, leur prêter la barque louée par Ormiella) et de suivre l'Ondoyante. Cette solution peut se montrer hasardeuse (Jango les mettra en garde), car à moins qu'un des PJs ne soit marin, ils pourraient ne pas surmonter les difficultés de la Mer du Dragon et y rester. En effet, il y a suffisamment de courants contraires pour que leur navire ne progresse plus dans un sens ou dans l'autre, les condamnant à mourir de faim et de soif au milieu de la mer. Louer les services d'un marin se fera pour 50 lires d'argent la journée, à débattre, bien évidemment. Si le groupe s'est initialement séparé pour mener ses recherches, il est possible qu'une partie ait été capturée par Brianni, tandis que l'autre se verra obligée de suivre l'Ondoyante pour sauver leurs amis. Un sauvetage avant que le navire prenne la mer est possible si un groupe connaissait les lieux d'enquêtes de l'autre. Encore une fois, ne mettez pas un frein à l'inventivité de vos joueurs. S'ils trouvent une idée acceptable, n'hésitez pas à improviser un peu. Les trames trop directives sont ce qu'il y a de pire pour les joueurs.

L'Ile des Fanatiques

Description Générale

L'île des fanatiques, comme les autres îles de l'Archipel Lipari, connaît un climat tropical depuis une manipulation météorologique datant d'avant le Tragique Millénaire. L'expérience avait eu pour but de créer un milieu où pourrait se développer les animaux de l'équateur, pour permettre à une mission zoologique une étude approfondie du comportement animal. Le zoo fut détruit lors de la Catastrophe, laissant la totalité de l'île pour servir de territoire aux animaux.







Aujourd'hui connaît une végétation luxuriante digne des milieux équatoriaux, de même qu'une formidable invasion de moustiques. Les mutations furent nombreuses, tant parmi la faune que la flore, bien qu'il semble que ce soit cette dernière qui s'adapta le mieux aux fortes radiations du Tragique Millénaire.

Les tentatulipes sont les principaux prédateurs rencontrés sur l'Archipel entier. Celui-ci reste inviolé par l'homme, sauf la troisième île, Salina, qui fut choisie pour servir de lieu de culte à un groupe d'illuminés granbretons de l'Ordre du Dieu.

Lors de l'invasion, de nombreux bateaux déchargèrent les matériaux nécessaires à la construction du temple, tandis que les chercheurs du Serpent prirent en charge le problème causé par la flore hostile à la vie animale, et donc, humaine. Le problème des tentatulipes fut résolu lorsque les chercheurs découvrirent que ces créatures se figeaient lors de l'émission d'une note bien déterminée. Des sifflets spéciaux furent créés, et le temple put être construit.

Le Réseau du Culte

Il s'agit d'un mouvement indépendant de la pègre sicilienne, car axé autour d'un mouvement religieux granbreton. Les membres du réseau sont recrutés parmi les individus des classes défavorisées de Messine. Ainsi, ce sont pour la plupart des coupes-gorges, des racketteurs, des prostituées, des voleurs, des mendiants, etc... dont la mission consiste à livrer vivantes leurs victimes aux initiés. Les moyens employés sont propres à la profession du membre. Une prostituée entraînera sa victime dans sa chambre où elle le droguera, un malfrat assommera la sienne dans une sombre ruelle, etc. Ces membres ne sont généralement pas au courant de l'existence du culte, et reçoivent une prime de 50 lires d'argent pour chaque victime livrée aux initiés.

Les initiés sont plus au courant des activités du culte. Le maître en Psychologie du Temple a opéré sur eux un lavage de cerveau qui les a conditionnés à servir l'ordre. Ainsi endoctrinés, les initiés sont de parfaits serviteurs qui n'ont pas peur de se sacrifier pour protéger leurs maîtres. Les initiés sont généralement recrutés parmi les taverniers ou boutiquiers de la ville. Ainsi, ils peuvent cacher les victimes dans leurs réserves jusqu'au soir, et à l'occasion, en faire eux-mêmes de nouvelles. La récompense des initiés se monte à 200 lires d'argent par victime, et la très grande considération du culte leur est assurée. Des initiés particulièrement méritants sont invités à assister, voire même à participer, aux cérémonies.

Le Culte du Dieu Rugissant

Le Dieu Rugissant est l'autre nom couramment donné à Aral Vilsn, chef suprême du panthéon divin des granbretons. Lorsque les granbretons se réfèrent à Dieu, ils entendent généralement par ce nom Aral Vilsn et lui seulement. L'Ordre du Dieu a été créé à l'intention des quelques croyants granbretons, afin qu'un ordre s'occupe des églises et de la foi des adorateurs. Ceux-ci sont peu nombreux, aussi n'est-il pas obligatoire d'être croyant pour servir dans cet ordre. La principale motivation des membres de cet ordre est leur intérêt pour les cérémonies. L'étude des nombreux cas historiques des cultes d'avant le Tragique Millénaire peut se révéler passionnante pour n'importe quel érudit, mais les granbretons sont plus attirés par le côté macabre de leurs cérémonies. En Granbretanne, certaines ont lieu dans la rue, devant la foule passionnée, qui aura l'occasion d'assister à la mise à mort, certains préfèrent les appeler «sacrifices», d'esclaves du continent. C'est une véritable fête qui est organisée, avec des attractions ayant pour clou final le sacrifice lui même. C'est un de ces cultes qui s'est installé dans l'Archipel Lipari, afin de satisfaire les croyants des légions granbretonnes en poste en Sicile.

Seuls les intéressés sont au courant de l'existence du temple et quelques dévots rendent visite à Salina, entre deux campagnes pour l'Empire. De plus, pour satisfaire les fidèles, les grandes figures de l'Ordre du Dieu font une tournée dans les temples d'Europe durant lesquelles les sacrifices sont plus nombreux et plus raffinés.

Si les non croyants assistent ou participent aux sacrifices, c'est pour assouvir leur besoin de sang, car les psychopathes granbretons sont nombreux. Pour les autres, c'est un moyen de rechercher la communication et le pardon des divinités qui nous ont créés, et qui nous ont abandonnés, pensent-ils, à cause de toutes les erreurs de nos ancêtres (la plus grosse boulette aurait été la Pluie de Feu qui marqua le Tragique Millénaire). Le Grand-Prêtre du temple de l'île est non croyant, à l'instar de la plupart de ses prêtres, n'officiant les cérémonies que pour le plaisir.

C'est pourquoi les prêtres de l'Ordre du Dieu accomplissent leur devoir correctement : les sacrifices et séances de tortures régulièrement organisées, entre deux orgies, suffisent à les fasciner. Pour de plus amples renseignements sur l'Ordre du Dieu, reportez vous à l'Ile Brisée page 9 et à l'Empire Ténébreux pages 50 et 51.

De la Sexualité en Granbretanne

«(...) Il n'y aurait pas de banquet. Car les Granbretons ne s'alimentaient que dans la stricte intimité, ne supportant pas l'idée d'avoir à exhiber en public leurs visages dénudés, acte d'une indécence absolue qu'ils ne s'autorisaient que trois fois par an. Ayant déposé masques et parures, ils se livraient alors, pendant une semaine entière, dans l'enceinte de la salle du trône, à d'orgiaques cérémonies ; spectacles d'une dépravation inouïe dont se délectait le Roi Huon, l'oeil avide et pervers. Aucun langage, hormis ceux des différents ordres, ne possédaient de mots pour désigner ces rituels infâmes et sanglants, qu'il était interdit de nommer en dehors de ces trois occasions annuelles».

L'Epée de l'Aurore
Michael Moorcock

L'Ordre du Dieu a le premier instauré de telles manifestations pour distraire le Roi Huon, il y a de cela plusieurs siècles. Cependant, celles-ci ont pris un tour éminemment sauvage avec la participation involontaire d'esclaves européens, qui étaient souvent salement égorgés avant, pendant, ou après l'acte sexuel. A ces orgies impériales, seuls les nobles pouvaient participer. Plus elles atteignaient des sommets dans la vulgarité et dans les actes contre-nature, plus elles étaient estimées «réussies». Pour le granbreton moyen, l'Ordre de la Vison a été créé. Sa mission est essentiellement d'entretenir le moral des troupes lorsqu'elles sont de retour à Londra. Par contre en campagne, les animaux granbretons ne rechignent jamais devant le viol collectif, et assouvissent leurs besoins par le viol quand bon leur semble, de la manière la plus abjecte et vulgaire qu'il soit. C'est ce comportement quasi-bestial qui contribue à la crainte qu'inspirent les animaux de l'Empire Ténébreux.







Lieux d'Intérêt

La Plage

Elle est de sable fin et on y a construit un ponton où l'Ondoyante peut s'amarrer sans danger. En effet, le fond est suffisant, du moins en cet endroit, pour permettre au navire de s'approcher si près de la côte. La population d'octiguanes se dorant au soleil est importante, mais elles se contenteront généralement de cracher paresseusement à la manière des serpents pour éloigner les gêneurs. Néanmoins, en cas de conflit, reportez vous au livre du maître de Hawkmoon, page 10.

De la plage part un chemin qui s'enfonce dans la jungle équatoriale. A son entrée, une petite cabane a été construite. Elle contient divers outillages, notamment un liquide à asperger sur le chemin afin de tuer les plantes qui commenceraient à y pousser. Le sulfateur est tout aussi efficace contre les tentatulipes. La chance pour toucher est de 3xDEX de l'utilisateur, et les plantes endurent 1D8 points de dégâts par jet, sans tenir compte de l'armure naturelle. Chaque sulfateur contient 20 doses, et 5 recharges (des bonbonnes de 2 litres) l'accompagnent. A l'autre bout du chemin se trouve une cabane dans le même style et contenant le même matériel.

Le Zoo

Il est en ruine depuis le Tragique Millénaire. Sa très grande superficie a été totalement envahie par les plantes et n'a jamais été explorée par l'homme. C'est le repaire principal des tentatulipes de toutes variétés de l'île. On pourrait y retrouver quelques vestiges du monde ancien, mais le climat particulièrement humide les aura certainement trop détériorés pour permettre une réparation efficace.

La Jungle

Elle abrite diverses créatures, végétales ou animales, mutantes, hostiles à une implantation de l'homme. Cependant, la plupart étant d'une taille inférieure à 5, elles ne représentent pas un danger absolu. D'autres, par contre, à l'instar des tentatulipes se montrent être d'horribles prédateurs. Sinon, la végétation, mis à part une croissance exceptionnelle, est normale.

Le Temple d'Aral Vilsn

On accède à celui-ci par un unique chemin de terre régulièrement entretenu, et dont la construction n'est pas encore achevée. De jour, on peut voir une forte population d'esclaves travaillant la terre ou terminant le chemin. La nuit, ils se retirent dans leurs huttes pour y dormir. Ils ne poseront aucun problème aux PJs, à moins qu'ils ne soient provoqués. Il est même possible qu'ils les cachent s'ils le désirent. Les esclaves nourrissent un plan d'évasion depuis longtemps, et sont presque prêts. Durant la journée, ils se relaient pour tromper la vigilance des gardes et pour poursuivre la confection de barques dans la jungle.

Les gardes sont de divers ordres et sont généralement des légionnaires en permission qui viennent assister aux cérémonies. En échange, ils servent de gardes aux temples durant la période où ceux-ci les abritent. Une source alimente la communauté entière en eau potable et un petit étang à l'eau claire et pure.

1 - La Tour de Guet

Une construction en rondins de bois qui s'élève d'une demi-dizaine de mètres. Une échelle de bois permet d'y accéder. Deux gardes y assurent une permanence et disposent, en plus de leurs propres armes, d'une arbalète lourde (dégâts = 3D6) montée sur trépied.

Les Gardes

	1	2
POU	12	10
DEX	12	13
PV	14	16

Armure : Armure de Plaques avec Casque, 1D10 + 2

Armes	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**
Epée Large	60 %	1D8 + 2 + 1D6	60 %
Arc Simple	60 %	1D6 + 1 + 1D4	-
Arbalète	35 %	3D6	-

Compétences : Eviter 40 %, Premiers Soins 25 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Granbreton 40/65, Langue Commune 30/40, Langue Animale de leur Ordre respectif - /70

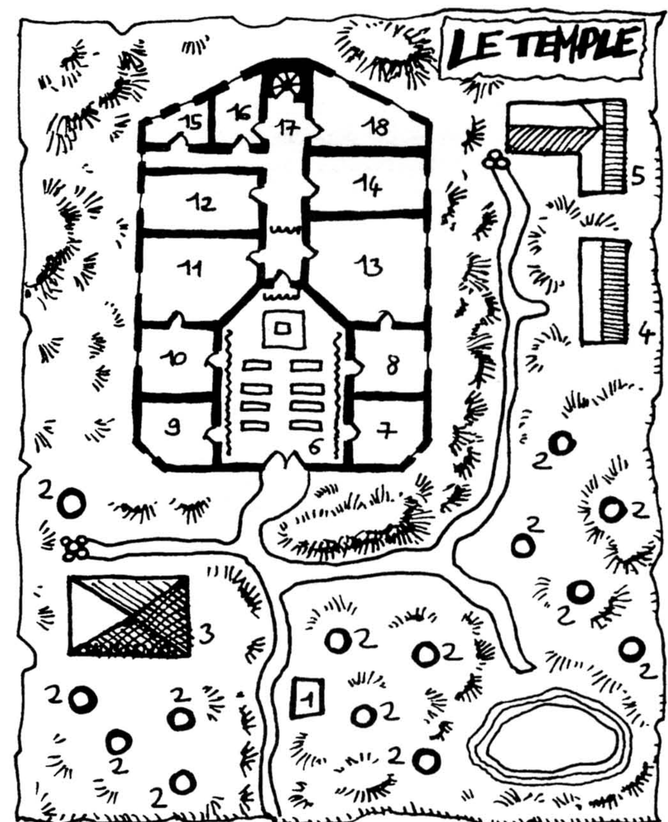
Description Physique : variable selon leur ordre d'origine

2 - Les Huttes d'Esclaves

De petites huttes de bois, de paille et de boue séchée destinée à protéger ses occupants des intempéries. Elles sont aménagées au meilleur du confort permis à des esclaves : de simples paillasses couvrent le sol, et il n'y a que très peu d'objets personnels. Il y a quatorze de ces huttes, chacune abritant de 2 à 4 habitants, soit au total 42 esclaves.

3 - La Maison des Adorateurs

Une série de cellules individuelles réparties sur deux étages et un rez-de-chaussée. Elle permet d'abriter une cinquantaine d'adorateurs, bien que seules une vingtaine de cellules soient actuellement occupées. Des adorateurs de tout ordre et de toute campagne









européenne y dorment la nuit, bien que la formation de petits groupes par affinités et ordres n'a pu être évitée : en effet, les prêtres prêchent la fraternité entre les granbretons.

4 - Quartiers des Invités

Une maison sans étage destinée à abriter les invités de marque, comme Sir Itah Carodius. Si les PJs ne l'ont pas capturé ou abattu durant le précédent acte, il sera inévitablement ici, avec ses trois gardes personnels. Cette maison est confortable, décoré luxueusement au goût tapageur et malsain des granbretons. Des frises grotesques sur les murs évoquent des scènes d'horreur ou pornographiques, tandis que les esclaves serviteurs attachés à cette maison sont de jeunes femmes nues peintes en bleu, une peinture de couleur rouge sur les seins, la bouche et le sexe. Seul Itah et sa suite occupent actuellement cette demeure. Si les PJs ont usurpé l'identité d'Itah, ils seront alors logés ici, et tout ce qu'ils demanderont, aussi bizarre que cela soit, sera mis à leur disposition. En effet, les granbretons savent que Carodius est un grec qui a rejoint l'ordre il y a plusieurs années, avant les guerres d'expansion granbretonnes. Aussi ne seront-ils pas (trop) choqués s'ils le voient retirer son masque ou refuser de parler le granbreton (ce qui paraîtra néanmoins plus suspect, mais Itah est connu pour ses crises d'excentricités).

5 - La Dépendance

C'est là que vivent les serviteurs, dans une petite aile. Tous, hommes comme femmes, adoptent la même présentation que les esclaves femelles des quartiers des invités, et occupent une petite partie de l'aile parallèle au temple. Le reste est en fait un vaste réfectoire avec cuisines, salons et diverses commodités. C'est là que les prêtres et les adorateurs viennent se distraire après une cérémonie, surtout si elle a particulièrement été réussie. Les décorations sont dans le même style que dans la précédente maison, mais moins présentes. La fréquentation de ce bâtiment est régulière, surtout aux heures de repas. Sinon, de jour comme de nuit, des esclaves maintiennent une permanence pour satisfaire les moindres désirs de leurs maîtres.

6 - la Salle de Cérémonie

Une très grande salle où les bruits raisonnent et où l'air est toujours frais. Des piliers ornés de frises mi-divines, mi-démoniaques semblent soutenir la voûte qui porte une peinture honorant le Grand Aral Vilsn, le Dieu Rugissant, et Seigneur du Panthéon Divin Granbreton. L'architecture même de cette salle n'est pas sans rappeler celle des églises romanes d'il y a quelques millénaires. De grandes tentures pourpre et or masquent les diverses portes menant aux salles des Quatre Sacrifices Exquis. Des vitraux colorés au plafond laissant filtrer le soleil seraient la seule source de lumière s'il n'y avait de nombreux chandeliers dorés diffusant une douce lumière, tandis que des encensoirs dans le même métal répandent une lourde, pénétrante et enivrante odeur dans la salle.

Une estrade surélevée accueille un pupitre en bois sicilien magnifiquement décoré aux formes rehaussées de peinture dorée. On y accède par une volée de quelques marches. Le pupitre porte le Livre Sacré du Culte de l'Aral Vilsn. L'étudier prendrait 2D6 semaines et en apprendrait beaucoup sur la démente mentalité de la Granbretanne, faisant perdre 2D6 points de SAN au lecteur s'il manque son jet et 1D4 seulement s'il est réussi. Le lecteur obtiendra désormais un bonus de 25 % lorsqu'il utilisera sa compétence Connaissance de la Psychologie sur un granbreton. De plus, il recèle de nombreux renseignements sur la période précédant le Tragique Millénaire. Au bout de l'étude complète, il est possible de gagner 1D6 % en Connaissance du Monde Ancien et en Théologie granbretonne. Le livre est écrit en vieil anglais. De larges bancs permettent d'accueillir les adorateurs.

Prêtre Typique

INT	POU	DEX	SAN
15	12	14	40

Maladie Mentale : Généralement aucune

Points de Vie : 14 **Armure** : Robe de Cuir, 1D3 - 1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague de cérémonie	40 %	1D3 + 1 + 1D6	40 %

Compétences : Théologie 70 %, Mémoriser 60 %, Chanter 60 %, Connaissance de la Musique 50 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Granbreton 60/80, Langue Commune 50/60, Langue Divine - /90

Description Physique : masque de l'ordre du dieu, sans trait et argenté (ou en cuir pour les novices), toge de couleur bleu turquoise, rouge écarlate, beige ou vert pomme, franges argentés (ou vierges pour les novices)

7 - Salle du Sacrifice Exquis 1 : l'Indicible Douleur

Cette salle présente le même type de décoration que la salle de cérémonie. Aucun mobilier ne permet aux adorateurs de s'asseoir. Tout le matériel est destiné à une torture raffinée : pals, tisons, tenailles, crochets, etc... Au bout d'une heure de torture par un Maître Crâne, la victime sera immolée au nom d'Aral Vilsn.

8 - Salle du Sacrifice Exquis 2 : les Feux du Dieu Rugissant

La chaleur de cette salle contraste avec celle des autres. Ses murs sont nus, à l'exception de torchères allumées. Une grande fosse s'ouvre dans le sol, d'une profondeur de 4 mètres. Un liquide inventé par les serpents de cette île brûle en permanence, mais en ne se consumant pratiquement pas. Tombée dans ces flammes, en plus des dégâts de la chute (2D6), la victime endurera chaque round les dégâts du feu (4D6). Une armure métallique fournira une protection sommaire le premier round seulement. Tous les autres types d'armures s'embraseront aussitôt. Ce Sacrifice Exquis est un des plus populaires parmi les adorateurs.

9 - Salle du Sacrifice Exquis 3 : le Délice Suprême

Ce Sacrifice Exquis est également populaire parmi les adorateurs. La salle est décorée avec le même goût que les précédentes, mais est garnie d'une grande cage et d'une petite table. Sur celle-ci se trouvent diverses seringues et quelques bocaux contenant un liquide verdâtre, une nouvelle invention des serpents. Lorsqu'il est inoculé à un sacrifié, une étrange mutation se produit. La peau se transforme en cultures à bactéries qui se développent en quelques instants, se matérialisant sous la forme de champignons poussant sous la chair, et déchirant la peau. La victime mettra 2D4 minutes, plus sa CONstitution pour mourir, mais auparavant, le produit aura eu raison de sa santé mentale et elle attaquera toute personne (ou créature) enfermée avec elle dans sa cage, la bave aux lèvres. En général, deux à trois personnes sont enfermées après que l'on leur ait inoculé le produit, et les combats se font sans armes, bien que les victimes aient vite tendance à mordre.

10 - Salle du Sacrifice Exquis 4 : l'Eviscération

Il s'agit d'une forme de sacrifice à laquelle participent directement les adorateurs. Les victimes sont amenées à des potences où elles seront pendues par les bras, les pieds immobilisés par une







lourde chaîne accrochée à un bloc de 120 kg. Les adorateurs ouvriront rituellement le ventre des sacrifiés en suivant des marques inscrites à la peinture rouge par les prêtres. Les intestins et boyaux seront enroulés en écharpe autour de la victime. La pièce est nue, car il s'agit du plus sanglant des sacrifices.

11 - Salle de la Dévotion Intellectuelle

C'est une grande bibliothèque où chacun peut venir étudier les grands concepts de la théologie. On peut y retrouver des informations sur la majorité des sectes, cultes et églises dispersés en Europe. Les informations concernant leurs origines sont obscures ; par contre, leurs habitudes et rituels sont très détaillés. D'autres rayons de livres présentent un mince historique de chacune des nations européennes, mais une documentation précise de leur géographie. Finalement, on peut également trouver des livres traitant de la littérature, quelques pièces de théâtre et opéras. Tous les livres sont écrits dans la langue granbretonne.

12 - Dortoir des Prêtres

Une vingtaine de couches étroites constituent l'unique mobilier de cette pièce. Quelques prêtres disposent d'affaires personnelles enfermées dans un coffret sous leur lit. Les murs sont décorés de symboles religieux honorant l'Aral Vilsn, Dieu Rugissant.

13 - Salle de la Dévotion Intérieure

C'est une grande salle décorée dans le même style que la salle de cérémonie. Chacun peut venir s'y recueillir à volonté dans un box particulier, devant une effigie miniature de leur glorieuse divinité, lorsqu'un adorateur en ressent le besoin. La poupée représente un homme mince, d'allure majestueuse, mais sans visage. Il lève une main comme dans un geste de bénédiction, tandis que l'autre est poing serré, pour affirmer sa force inébranlable. La figurine est vêtue de vêtements de soie à son échelle.

14 - Chambre du Grand-Prêtre du Temple

C'est une très grande salle entièrement couverte de tapis et de matières duveteuses et agréables au pied nu. La tapisserie est riche en couleurs et en motifs religieux. Des statues et des bustes de marbre semblent être les seuls gardiens de cet antre du luxe. Les encensoirs et chandeliers dorés semblent avoir envahi la pièce, tandis que trois jeunes esclaves nues, portant les mêmes couleurs que les autres, dorment d'un sommeil artificiel sur de gigantesques coussins.

Un gargantuesque lit couvre un angle, drapé de soie et de fourrures rares. Une étagère soutient quelques livres et divers flacons contenant les drogues provoquant le sommeil ou la soumission.

Les grimoires enferment la connaissance de quelques secrets alchimiques qui, au bout d' un D6 mois d'étude, augmentent la Connaissance de la Chimie d'un D6 %. Un coffre doré enferme les dons des adorateurs au culte. Il contient l'équivalent de 13 000 lires d'argent en pièces de valeurs diverses.

• Grand Prêtre de l'Aral Vilsn, Coron Moloyith

Cet homme, comme la plupart de ses acolytes, n'est pas croyant. Il n'est que fasciné par la théologie et les rituels sanglants des sacrifices. Il aime organiser des cérémonies fastueuses, se concluant toujours par de fantastiques effusions de sang.

Il est cependant rentré dans les mauvaises grâces d'Huon, en refusant de conduire des cérémonies dans le Palais Impérial. Profondément offensé et après avoir longtemps hésité à le démasquer, Huon a préféré l'exiler une année entière hors de Londra afin que ce jeune grand prêtre talentueux mûrisse. La leçon a porté ses fruits, car loin de la cour et du fastueux Temple du Dieu de Londra, Coron Moloyith a eu le temps de mettre en place une grande chorégraphie sacrificielle qu'il entend présenter au Roi-Empereur de Granbretanne dès son retour.

INT	POU	DEX	CHA	SAN
17	17	12	10	25

Maladie Mentale : schizophrène (léger), parle souvent seul

Points de Vie : 15 — **Armure** : Aucune, 0

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague de cérémonie	58 %	1D3 + 1 + 1D6	37 %

Compétences : Eloquence 87 %, Crédit 75 %, Connaissance du Monde Ancien 53 %, Théologie 94 %, Connaissance de la Musique 87 %, Danser 67 %, Chanter 81 %, Connaissance de la Chimie 42 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Granbreton 97/100, Langue Commune 90/90, Langue Divine - /97

Valeurs : obstiné, succès, statut social, indépendant, caractériel, beauté

Description Physique : 1.84 m, 88 kg, corpulence moyenne, 25 ans, masque de l'Ordre du Dieu, sans trait doré, toge bleu profond rehaussé de turquoise, voix claire et douce

15 - Chambre du Sorcier

Une chambre décorée avec un goût douteux et relativement austère. Un simple lit occupe le mur est, tandis qu'un bureau couvert de différentes notes encombre le mur oblique nord. Les notes sont des avant-projets d'études concernant quelques créations technologiques fantasques et manifestement inabouties.





16 - Chambre du Bourreau Cultuel

Cette cellule est décorée avec luxe. Des tapisseries et/ou des frises ornent les différents murs, et plafonds. Le mobilier tient en un meuble unique, le lit. Seuls quelques grands coussins couvrent le sol, et une esclave s'y repose, accrochée par le cou à une chaîne reliée au mur. La clé est au cou du crâne granbreton propriétaire de cette chambre. La jeune femme porte les marques de récentes scarifications infligées par son maître.

• Le Crâne

Ce n'est pas par pure croyance que cet homme a choisi d'officier auprès d'un ordre qui ne dispose d'aucun pouvoir en Granbretanne. En fait, le Crâne est attiré par la savoureuse douleur qu'il inflige aux sacrifiés. C'est un homme dépourvu de toute psychologie. Sadique à l'extrême, il ne connaît son plaisir que lorsqu'il fait couler le sang.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	SAN
17	14	18	11	12	12	06	25

Maladie Mentale : Sadique (grave)

Points de Vie : 20

Armure : Armure de Cuir, 1D6 - 1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hachette	78 %	2D6 + 1	51 %
Tison chauffé	62 %	2D4 + 1 + 1D6	-

Compétences : Torture 87 %, Ecouter 52 %, Premiers Soins 48 %, Connaissance de la Psychologie 21 %

Langages (Lire-Ecrire/parler) : Granbreton 25/70, Langue Commune - /40, Langue du Crâne - /70

Spécial : Parmi ses instruments spéciaux, un appareil de Torture Mentale (voir La France page 8), avec 13 points d'énergie, rechargeable jusqu'à 25

Valeurs : sadique, psychopathe, tyrannique, sans sentiment, indépendant, beauté (son art)

Description Physique : 2 m, 129 kg, corpulence moyenne, masque en forme de crâne taillé dans l'ivoire, torse nu et puissant, peau bronzée, culotte noire et bottes de cuir, bracelets de bronze aux poignets, parle par grognements.

17 - L'Antichambre d'Aral Vilsn

Tous les murs de ce couloir, interdit au commun des adorateurs à partir de la tenture noire, sont ornés de fresques et de frises décrivant l'ascension à la divinité de l'Aral Vilsn. Le couloir lui même mène à un escalier à vis conduisant, après une descente de 10 mètres, dans le complexe souterrain.

18 - Les Réserves

Cette grande salle recèle un immense fatras où s'entremêlent caisses et sacs, coffres et chaises. Le contenu exact des caisses est laissé à la discrétion du maître, mais doit toujours avoir un rapport avec la religion du Dieu Rugissant, ou avec l'entretien de son temple.

Les Souterrains

C'est un ensemble caverneux naturel qui a été découvert lors de la construction du temple, à l'époque où une cave aurait dû être creusée. Le complexe donne sur un lagon où viennent souvent se reposer les octiguanes. Heureusement, le passage y donnant est trop étroit pour que les créatures puissent l'emprunter.

Les murs portent des torches allumées et régulièrement changées, plongeant les cavernes dans une légère pénombre. Les bruits et les voix résonnent longtemps dans le dédale de cavernes, rendant difficile la localisation de l'origine de ces bruits.

19 - L'Accès au Temple

Un simple escalier à vis mène jusqu'à l'Antichambre du Temple.

20 - Le Laboratoire du Sorcier Serpent

Un maigre atelier chimique, mécanique et biologique occupe cette caverne. Le savant serpent est occupé à surveiller ses cornues, et ne remarquera que difficilement une intrusion. Il travaille à renouveler les stocks de drogues, d'encens, et de liquide à vaporiser sur les plantes, et plusieurs projets commencés ont été abandonnés il y a déjà longtemps.

La seule découverte digne d'intérêt de ce modeste chercheur est une drogue facilitant les lavages de cerveau pour toute personne possédant un niveau minimum de 50 % en Connaissance de la Psychologie, compétence dans laquelle il est maître.

• Le Sorcier Serpent, alchimiste assermenté du culte

Cet homme rongé par des habitudes serviles attend son jour pour se venger de tous ceux qui ont oser railler sa science. Sa folie est débordante, et même consumante. Le jour viendra où il sera le chef, et alors, gare... En attendant, c'est un serpent plutôt médiocre dont le point fort reste une connaissance approfondie de l'esprit humain. Si son travail va dans le sens du culte, il prépare des potions qui lui livreront, pense-t-il, le pouvoir sur les larves dont il s'entoure.

INT	POU	DEX	CHA	SAN
19	12	10	09	15

Maladie Mentale : Tyrannique (grave)

Points de Vie : 17 **Armure** : Aucune, 0

Compétences : Connaissance de la Chimie 73 %, Connaissance de la Psychologie 90 %, Connaissance de la Mécanique 40 %, Connaissance de la Biologie 36 %, Autres Connaissances Scientifiques 30 %, Mémoriser 72 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Granbreton 100/100, Langue Commune 95/95, Langue du Serpent - /92

Valeurs : succès, ambitieux, possessif, réputation, caractériel, sans sentiment

Description physique : 1.82 m, 60 kg, corpulence faible, masque de serpent en cuivre décoré de jade et d'émeraude, robe de sorcier de l'académie grise et frangée de noir, petites sandales dépassant de sa robe arrivant aux chevilles

Spécial : ce serpent possède une Lumière d'Etoile (voir l'Ile Brisée page 26) dont il se sert jusqu'à tard le soir. Il sait également fabriquer les potions de soumission.

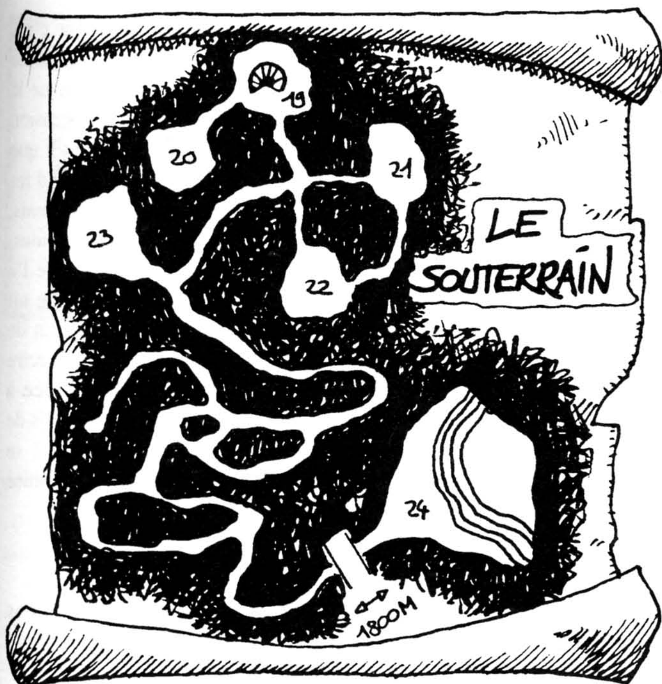
21 - L'Ossuaire

C'est dans cette profonde fosse que sont jetés les cadavres des victimes du culte. On peut en compter une bonne centaine, qui masquent la véritable profondeur de la fosse. Une odeur horrible s'en dégage, mais semble ne pas pouvoir s'échapper au delà du cercle d'encensoirs disposés en arc de cercle à l'entrée de cette caverne.









22 - La Salle des Gardes

Une table et trois chaises constituent l'unique mobilier de cette grotte. Trois gardes assurent ici une permanence, et occupent leur temps avec de longs jeux d'argent ou d'imposants fûts de vins et de bières.

23 - La Prison

Des barreaux condamnent toute sortie de cette caverne. La porte est fermée par une clé actuellement en possession des gardes.

De la paille couvre le sol, seul confort destiné aux prisonniers. La sous-alimentation et le manque d'hygiène sont flagrants, mais ont été décidés par les prêtres pour affaiblir les futures victimes, afin qu'elles ne rejettent pas les drogues qui les rendront dociles lors des cérémonies.

Les Potions de Soumission

Le buveur ne tarde pas à sentir son esprit s'embrumer pour s'effacer finalement, le laissant incapable de prendre une quelconque décision.

Il obéira à n'importe quel ordre donné, peut importe de qui il émane. Si deux ordres contradictoires sont donnés, il se figera, hébété.

Livré à lui même, il restera figé, les yeux vitreux, dans l'attente que quelqu'un lui donne une tâche à accomplir.

La potion a un effet d'1D6 + 1 heures. Sa réalisation comprend les difficultés suivantes :

Chimie : 30 et **Psychologie** : 50

• Mirianne Lardos, victime de la secte

C'est la jeune fille d'un riche marchand de Messine. Elle sera très reconnaissante envers les personnages s'ils la libèrent. Elle est très belle mais est une vraie tête de mule. Pour plus de renseignements, voir le paragraphe consacré à son père.

POU	DEX	CHA
15	12	16

Points de Vie : 10 **Armure** : Aucune, 0

Compétences : Crédit 35 %, Connaissance de la Musique 42 %, Chanter 88 %, Persuader 56 %, Eloquence 72 %, Premiers Soins 24 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Sicilien 82/93, Langue Commune 64/72, Vieux Latin 05/04

Valeurs : obstinée, altruiste, généreuse, sens du respect, amour, caractérielle

Description Physique : 1.58 m, 46 kg, corpulence faible, 17 ans, yeux verts, cheveux blonds coupés courts, lèvres fines et bien dessinée, peau laiteuse, ressemble à une poupée de porcelaine, assez menu, formes timides, graciles, affectionne les robes coquettes à volant et les souliers à talons plats, voix faible et douce.

• Winder, mercenaire germain

Winder a fuit sa patrie lorsqu'elle est tombée aux mains de l'Empire Ténébreux. Il s'est installé en Sicile en 5296, après avoir vécu de nombreuses aventures sur le continent. Il a connu quelques démêlés avec l'administration spanyarde, mais s'en est relevé «de justesse car c'est le plus implacable ennemi que j'ai jamais affronté», affirme-t-il avec humour. Il est devenu l'homme de confiance de Lardos et éprouve de vifs sentiments contradictoires pour sa fille.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	12	16	14	12	17	14

Points de Vie : 16

Armure : Aucune, 0 (généralement : Armure de Plaques avec ou sans Casque, 1D10 + 2 ou 1D10 - 1)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Grande Epée	78 %	2D8 + 1D6	81 %
Main Gauche	26 %	1D4 + 2 + 1D6	53 %
Epée Courte	64 %	2D6 + 1	22 %
Arc Long	51 %	1D10 + 2 + 1D4	-
Masse	57 %	1D8 + 1D6	25 %
Ecu	35 %	2D6	61 %

Compétences : Equitation 84 %, Eviter 65 %, Premiers Soins 58 %, Ecouter 47 %, Mouvement Silencieux 55 %, Chercher 34 %, Embuscade 60 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Germain 40/65, Langue Commune 25/60, Sicilien 20/45

Valeurs : courage, revanchard, choix, honneur, amour, obstiné

Description Physique : 1.91 m, 110 kg, corpulence moyenne, 29 ans, yeux bleus, cheveux roux bouclés, barbe naissante, corps puissant et souple, voix dure et claquante, accent germanique très prononcé.

D'un côté elle se comporte parfois comme une chipie, mais d'un autre côté, elle sait faire preuve d'amour et de douceur. Sa maîtrise de différentes armes en fait un redoutable adversaire. Rares sont les situations dans lesquelles il perd son sang-froid, à tel point que l'on peut parfois se demander s'il est véritablement humain. Son torse et







son abdomen sont couturés de cicatrices impressionnantes. Il a survécu à de nombreuses blessures majeures dont une grave, qui lui avait brisé quelques côtes. Il en est presque totalement remis aujourd'hui.

• Ormiella, détective et aventurière

Depuis son enfance, Ormiella cherche à satisfaire sont goût pour l'aventure. La ville de Messine, qui regorge de malfrats et autres individus louches, l'a inspirée de mener une vie de détective privée. A 17 ans, elle résout seule sa première affaire, et abat son premier homme. Une longue liste de succès se prépare. A 22 ans, elle rencontre Umbro, dont elle tombe profondément amoureuse, malgré ses prothèses métalliques. Leur amour dure une année, puis lassée de cet homme rongé par le fatalisme, elle reprend son affaire à Messine. Durant cette année, elle aura rencontré les figures légendaires que sont les bélals, et en sera devenue une alliée.

Aujourd'hui, son coeur est libre et elle se livre à des enquêtes avec une efficacité redoutable qui a fait d'elle la détective la mieux cotée de la ville. Elle vit dans une auberge tenue par son amie Kori, qu'elle aime comme sa soeur. Elle a été capturée par les prêtres de l'Aral Vilsn, alors qu'elle fouinait dans leurs affaires tandis que ceux ci s'apprêtaient à embarquer pour l'île des fanatiques. Elle fut l'invitée surprise qui rejoignit les autres captifs en cellule.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	12	12	17	16	19	14

Points de Vie : 12

Armure : Aucune, 0 (généralement : Cuir, 1D6 - 1)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Rapière	91 %	1D6 + 1	57 %
Main Gauche	32 %	1D4 + 2	88 %
Arc Simple	65 %	1D6 + 1	-

Compétences : Crédit 80 %, Persuader 77 %, Se Cacher 93 %, Déplacement Silencieux 65 %, Ecouter 41 %, Voir 70 %, Chercher 84 %, Equitation 36 %, Premiers Soins 48 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Sicilien 72/84, Langue Commune 57/81

Valeurs : obstinée, rusée, indépendante, revancharde, amitié, réputation

Description Physique : 1.72 m, 56 kg, corpulence faible, 28 ans, yeux bleus, cheveux auburn coupés courts mais bien coiffés, menton déterminé, corps souple et bien proportionné, se déplace avec légèreté, affectionne des vêtements pratiques, style masculin, mais ajustés pour souligner ses formes, ainsi que des bottes dépassant à peine les chevilles.

Elle ne sait que peu de choses sur Anconin Gianni, sauf que c'est un riche propriétaire terrien et qu'il dispose de plusieurs chaînes de boutiques en Sicilia. Elle ne sait pas où il réside, pas plus que ne le savent les serviteurs de ce mystérieux homme. Il apparaît à l'occasion pour communiquer des instructions, mais il préfère écrire plutôt que de se montrer. De mémoire sicilienne, on ne se rappelle pas quand les Gianni ont acquis leur richesse actuelle. Personne ne les voit jamais. De plus, cette famille n'a jamais produit que des héritiers mâles, semble-t-il. Le mystère qui entoure cet homme est tangible, elle l'a sentie lors de son enquête pour Umbro. Il semblerait qu'elle ait commise quelques indiscrétions, car quelques jours après le début de son enquête, elle tomba sur un vivier de brigands décidés à l'occire sans la moindre sommation. Elle ne s'en est sortie que grâce à l'intervention musclée d'aventuriers, qui furent eux-mêmes obligés de s'enfuir à l'arrivée de la milice (avaient-ils quelque chose à se reprocher ? Elle ne l'a jamais su). Elle a néanmoins compris la mise en garde et a décidé de plaquer cette enquête.

24 - Le Lagon

On y accède par un labyrinthe naturel de roche et par un long boyau débouchant quelques 2 000 mètres plus loin sur un lagon naturel situé sur la côte nord de l'île des fanatiques.

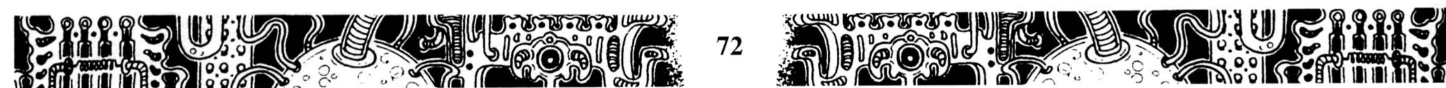
Son sol est sablonneux et la caverne entière est emplie par le bruit du ressac, que l'on peut parfois entendre depuis les cavernes occupées. Quelques octiguanes ont élu domicile à cet endroit. Elles le désertent lors de la marée qui remonte alors jusqu'au milieu du labyrinthe qui a une légère pente.

Epilogue

Le retour à la ville de Messine sera rapide et calme. Ormiella, ainsi que les autres victimes de l'ordre granbreton se perdront en remerciements. Ormiella proposera aux aventuriers de les aider dans leur enquête, tandis que Mirianne les invitera à la demeure de son père afin d'y être récompensés. Ils seront les invités d'honneur des fiançailles de la jeune fille et de Winder.

Mais quelques heures après la fin de la fête, un terrible événement frappe Ormiella. Sa meilleure amie, Kori, est retrouvée morte et mutilée, pendue sur le perron de la porte de son auberge. Un message adressé à Ormiella, roulé en boule dans la main entachée de sang de la victime, avertit Ormiella : «Dernier avertissement. Cesse de nous importuner». Il n'y a aucune signature, mais pour Ormiella, il n'y a pas l'ombre d'un doute. Le responsable est Anconin Gianni, un des membres de la confrérie qui a intrigué les aventuriers. Ormiella déclare la guerre ouverte. Elle compte sur l'appui des aventuriers pour venger son amie, car dans le même temps, ils pourront peut-être trouver de nombreuses réponses à leurs questions.







Dans les Marais Sanglants

Le Renard

Cette partie sert en fait d'introduction aux Marais Sanglants. Seule une trame directive est donnée. Le maître de jeu devra sélectionner, suivant les actes de ses joueurs, les meilleurs moments pour placer les interventions de Korolan. On peut jouer cette aventure de manière indépendante en la dissociant en deux parties distinctes.

L'Infiltration

Devant les succès répétés des rebelles siciliens, Fen Horatio a mandaté le Commandeur Henshley de l'Ordre du Renard pour infiltrer les organisations rebelles afin d'anticiper et contrer leurs actions. C'est pourquoi Henshley a dépêché à cette tâche ses meilleurs éléments. Un événement imprévu, mais bénéfique survient : un renardeau (aspirant de l'ordre), lors de son test d'entrée, s'est débrouillé pour perdre son surveillant et pour infiltrer l'organisation des maquisards dirigé par l'homme de fer, Umbro. Mieux encore, il a réussi à gagner sa confiance et son amitié.

Au fil des mois, le jeune Korolan assura une liaison fantomatique avec son ordre, afin de faire valoir plus encore son succès aux yeux de son commandeur. En attendant, il goûtait à la vie rebelle, et fut finalement admis dans le clan très privé d'Umbro, auprès de ses amis bélals, dans les Marais Sanglants. Le jeu finit cependant par lasser le renardeau, et il fut alors question pour lui de livrer la bande des Marais Sanglants à ses supérieurs. Dès son retour à Messine, son commandeur l'éleva directement au rang de chef de meute, et lui confia une meute de vautours. Mais au lieu de s'occuper immédiatement de la destruction du camp bélal où vit Umbro, il chercha à kidnapper Ormiella afin de la ramener en Granbretanne, après qu'elle ait assisté à la mise à mort future d'Umbro, son ex amoureux. Heureusement pour les rebelles, les cultistes granbretons enlevèrent Ormiella, retardant ainsi les projets du jeune Korolan...

Korolan de Swansea

Sa colère consécutive à la disparition de la jeune fille passée, il commencera des recherches sérieuses et calculées. Il cherchera à profiter de l'arrivée des personnages à Messine, en se proposant comme employeur s'ils se rencontrent dans l'appartement d'Ormiella. Les occasions de rencontres peuvent être très variées. Kori peut lui envoyer les aventuriers qui la pressent de questions, malgré l'antipathie que lui inspire Korolan. Ils peuvent également le rencontrer chez Lardos l'aidant à rassembler les pistes. Dans tous les cas, Korolan se montrera assez désagréable avec les aventuriers, et ce, même dans le cas où il se proposerait comme employeur. En effet, il voit d'un assez mauvais oeil que d'autres mâles puissent s'intéresser à celle qu'il convoite. De plus, il se présentera sous une fausse identité (Erek Dolinel, aventurier «touche-à-tout»), tant au marchand qu'aux aventuriers, si bien qu'une fois Ormiella retrouvée sur l'île des fanatiques, celle-ci avouera ne pas le connaître si les aventuriers lui parlent de cette rencontre (pourtant, sa description physique lui sera vaguement familière, mais elle ne pensera pas immédiatement à Korolan). Il est évident que Korolan ne les accompagnera pas dans la recherche, préférant laisser les «larves subalternes» se charger de tout. Ormiella retrouvée, Korolan ne réapparaîtra pas, se contentant de surveiller le groupe de loin. Une fois la jeune femme en sécurité et si, comme vous pouvez l'attendre d'eux, les aventuriers restent en sa compagnie pour lui soutirer plus de renseignements au sujet d'Umbro et de Gianni, vous pourrez profiter d'une splendide balade au clair de lune où d'une sombre ruelle dans un bouge mal famé pour monter l'attaque.

Korolan de Swansea

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	SAN
12	14	17	20	16	12	12	57

Maladie Mentale : Aucune **Points de Vie** : 19

Armure : Cotte de Maille, 1D6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Lance-feu	56 %	5D6	-
Epée Large	47 %	1D8 + 1 + 1D6	37 %
Ecu	24 %	1D4 + 1D6	52 %

Compétences : Crédit 62 %, Persuader 80 %, Eloquence 43 %, Ecouter 66 %, Piloter un Ornithoptère 49 %, Premiers Soins 38 %, Connaissances de la Chimie et de la Mécanique 30 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Granbreton 87/93, Sicilien 84/91, Langue Commune 60/81, Langue du Renard - /99

Valeurs : rusé, succès, ambitieux, indépendant, trop sûr de soi, machiavélique

Description Physique : 1.96 m, 82 kg, corpulence faible, 22 ans, yeux noirs, cheveux aile de corbeau, peau légèrement bronzée, front large, nez long et fin, bouche pincée, corps svelte et fin, (masque de renard, cuir couvert de fourrure vulpine, sans aucun ornement, cotte de maille portant les armoiries granbretonnes et celles de son ordre, cape grise), culotte longue noire, chemise en lin blanche, petit gilet de cuir, bottes de monte, chapeau orné d'une broche de bronze.







L'Embuscade

Elle sera dirigée par l'homme de main de Korolan. Une vingtaine de vautours, dont la moitié seront équipés de lance-feu, surprendront les aventuriers, les encerclant. La menace des lance-feu devrait être suffisante pour qu'au premier «rendez-vous, vous êtes cernés !», les personnages déposent leurs armes.

Sinon, effectuez quelques tirs sur des personnages au hasard, en évitant toutefois de les tuer (au besoin, trafiquez les résultats des dés concernant les dégâts ; ces vautours ont appris à éviter de toucher les parties vitales).

Une fois toute velléité de rébellion matée, Korolan apparaîtra dans son pourpoint de maille à l'effigie de l'ordre des renards. Il fera l'honneur aux personnages d'une présentation en règle, et leur exposera sommairement son plan visant à éliminer la bande des Marais Sanglants :

«Ha ! Ha ! Pauvres créatures... Jouer avec vous fut un plaisir. Je vous remercie sincèrement d'avoir retrouvé pour moi la belle Ormiella. Je dois avouer que sa trace m'avait quelque peu échappé... Néanmoins, comme je ne suis pas un ingrat, je pense que vous méritez une présentation en règle. Je me nomme Korolan de Swansea, et comme vous l'avez certainement deviné, je suis le serviteur dévoué du Glorieux Empire de Granbretanne. Je pars bientôt pour en terminer avec cette engeance rebelle terrée dans les marais. Mais peut être nous reverrons nous un jour... en enfer ! Ha ! Ha ! Ha !». Et se tournant vers ses hommes : «Ils sont à vous. Je serais là-bas. Tuez les puis rejoignez moi !»

Lorsqu'il aura fini son discours, il remontera sur son cheval et disparaîtra dans la nuit, laissant les personnages aux mains de ses mercenaires. Ceux-ci décideront de s'amuser un peu à leurs frais. Ils commenceront alors une séance de torture morale et physique (suivant ce dont vous vous sentez capable). Durant celle-ci, offrez aux personnages quelques vaines tentatives de fuite (torturé oublié dans un coin, une arme dans son fourreau facile à saisir, etc ...), avant d'infliger une mutilation à l'un des membres du groupe (référez vous à la table des blessures majeures pour les effets ; le personnage aura perdu la moitié de ses points de vie et sera inconscient). N'hésitez pas trop à vous montrer cruel, il s'agit de mercenaires qui veulent devenir aussi sanglants que les véritables granbretons. Si le fossé entre eux est gigantesque, ils cherchent par tous les moyens à le combler.

C'est au moment où les vautours voudront les achever qu'interviendra le lhorim renégat. Alors que l'un des personnages sera garrotté, le visage tourné vers le ciel étoilé, et que sa vue se brouillera sous la douleur, il lui semblera voir l'intensité d'une des étoiles décupler. Evanoui, il ne sera pas témoin de la suite : une boule de lumière colorée et incandescente descendra sur le terrain de la boucherie et émettra d'éblouissants rayons de lumière qui viendront frapper aux yeux les vautours.

Ce sera là une occasion inespérée pour les personnages de s'enfuir. Aveuglés, les mercenaires s'enfuiront en titubant et en se cognant. Ils reviendront cependant quelques minutes plus tard, pour constater la disparition des personnages. Le lhorim disparaîtra alors à son tour, une fois les personnages à l'abri, ou suffisamment éloignés.

Korolan est l'exemple même du granbreton ambitieux. Sa grande intelligence lui aurait sans aucun mal permis d'entrer dans le prestigieux ordre du serpent, mais il a préféré l'aventure au labeur.

Extrêmement sûr de lui, il renverra sa troupe de vautours en mission sans même s'enquérir des résultats. Peu désireux de subir le supplice du pal, ses hommes n'avoueront pas avoir été défaits par une boule de lumière et essaieront de cacher la survie des personnages à leur chef. Quant à Ormiella, il l'enlèvera une fois l'assaut des marais terminé.







Le Lhorim Renégat

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	12	15	21	24	17	16

Points de Vie : 12 **Armure** : Aucune, 0

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Rayons U-V	54 %	1 à 5D6	-
Eclair Lumineux	77 %	Aveuglement	-

Compétences : Toutes les Connaissances techniques à 80 %, Mémoriser 75 %, Mouvement Silencieux, Se Cacher et Camouflage à 100 %, Artisanat (Produire des Cristaux) 47 %, Artisanat (Sculpter les Cristaux) 43 %, Connaissance de la Musique 39 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Lhorim - /100, Sicilien 20/100, Langue Commune, 20/100, plus d'autres au choix du maître de jeu aux mêmes niveaux

Description Physique : manifestation lumineuse

Les Vautours

	1	2	3	4	5	6
POU	12	08	17	13	12	12
DEX	11	13	15	14	12	16
PV	15	16	19	19	16	11

Armure : Armure de Plaques avec ou sans Casque, 1D10 + 2 ou 1D10 - 1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Large	50 %	1D8 + 1 + 1D6	40 %
Ecu	-	-	50 %
Poing ganté de fer	60 %	1D3 + 2 + 1D6	-
Lance-feu	40 %	5D6	-

Compétences : Eviter 40 %, Equitation 70 %, Premiers Soins 40 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Sicilien 10/50, Granbreton - /20, Langue Commune - /30

Description Physique : masque de vautour ciselé, rehaussé d'argent, de quelques pierres semi-précieuses et d'un fin duvet, armure de plaque grossière, mal entretenue, sent l'huile à bonne distance, bottes de monte

Les Marais Sanglants

Un vieil érudit pourrait engager les aventuriers afin de l'accompagner dans les marais, afin de renouer le contact avec une branche cousine et mutante de l'humanité.

Il sera intéressant de voir les personnages éveiller les bélals au danger granbreton, et éventuellement de les préparer à l'assaut contre le camp des Crapauds.

Pour jouer cette partie, il conviendra d'éliminer toute référence à Umbro, D'Ari, ou Vorble.

L'Ornithodrome du Pic des Vautours

Plusieurs résistants et espions ont sacrifié leur vie pour obtenir cette information, mais l'Alliance Rebelle sait maintenant que l'Empire Ténébreux a fait construire en secret un ornithodrome au plein coeur de la Sicilia. Les études technologiques pour mettre au point des machines de combat terrestres effraient suffisamment la Résistance pour que celle-ci décide d'envoyer sur les lieux une équipe de saboteurs. A leur disposition, une unique microbombe à utiliser avec parcimonie. Vous pouvez localiser le Pic des Vautours où bon vous semblera, que ce soit en Sicile ou sur le continent.

Le Camp Bélal

Décidée à tirer l'histoire d'Umbro au clair une bonne fois pour toute et inquiétée par le revirement de Korolan, Ormiella se rendra dans les marais afin qu'Umbro avoue enfin tout ce qu'il sait au sujet de Gianni. En effet, il lui a demandé d'enquêter sur Gianni, mais n'a pas révélé tout ce qu'il en savait et Ormiella estime que c'est ce qui a coûté la vie à Kori. Elle invitera évidemment les personnages, puisqu'ils sont également intéressés par Gianni. Elle leur proposera de les mettre en relation avec Umbro, ne serait-ce que parce qu'ils l'ont sauvée des prêtres granbretons. Ormiella a rendu une unique visite à Umbro depuis qu'il s'est installé dans les marais. Aussi n'est-elle pas catégoriquement sûre du chemin à prendre. Elle proposera de louer une barque à un village établi aux bords du marais, et qui vit essentiellement de la chasse et de la vente des peaux de dévoreurs des marais. La traversée n'en sera pas plus facile pour autant, car il faudra éviter les nuisances constituées par les hordes de moustiques, les serpents évoluant dans l'eau poisseuse et rougeâtre, traîner la barque lorsqu'elle s'échouera sur les multitudes de bancs de terre dissimulés par l'eau, et finalement éviter les terribles prédateurs des marais : les dévoreurs et les pieuvres des marais.

Dévoreurs des Marais

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	13	21	19	12	20	18	13	10
CON	6	14	10	15	12	12	16	20
TAI	15	15	19	18	16	15	22	20
INT	3	3	2	3	1	2	2	2
POU	2	3	5	6	5	2	1	5
DEX	19	24	20	15	19	18	20	15
PV	9	17	17	21	16	15	26	28
PA	4	4	4	4	4	4	4	4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	40 %	2D10	-
Serres (x 2)	60 %	1D8 + 1D6	50 %
Queue	15 %	2D6	-

Compétences : Embuscade 30 %, Grimper 65 %, Déplacement Silencieux 85 %, Nager 90 %

Mutations : Coloration Rougeâtre ; voir également le livre du maître page 7

Description Physique : 2 m et 120 kg pour l'individu moyen, corps trapu et poilu, pattes pourvues de serres, gueule aux longues dents, semblable à celle d'un alligator, longue queue épaisse, fourrure rouge, odeur prononcée des marécages, haleine tenace de viande en décomposition.







Pieuvre des Marais

	1	2	3	4
FOR	15	16	18	20
CON	11	12	16	15
TAI	08	11	18	10
INT	05	04	03	03
POU	06	05	08	07
DEX	13	09	14	17
PV	10	11	22	15
PA	2	2	2	2
BD	0	+ 1D6	+ 1D6	+ 1D6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Tentacule (1D8)	30 %	1D3 + BD	30 %
Morsure	40 %	1D6	-

Compétences : Se Cacher 85 %, Nager 90 %

Mutations : Coloration Rougeâtre

Description Physique : près de 100 kg, diamètre de tête environ 80 cm, huit tentacules d'une longueur moyenne de 2 m et munis de ventouses, deux yeux sombres, un bec corné claquant lors des assauts, peau caoutchouteuse et glissante, couleur rougeâtre.

Ces deux types de créatures sont très fréquemment rencontrées dans ces marais. Reportez vous au Livre du Maître du jeu Hawkmoon pour une description plus détaillée des dévoreurs. Les pieuvres des marais sont une variante des pieuvres classiques présentées dans ce même livret, à ceci près qu'elle peuvent survivre plusieurs heures en surface et qu'elles ont appris à chasser toutes sortes de proies, bien qu'elles préfèrent s'attaquer aux plus petites créatures comme les serpents ou les dévoreurs immatures. Elles sont incapables de cracher de l'encre.

La Coloration des Marais

Chaque journée passée dans le marais donne une certaine chance d'être contaminé par les bactéries donnant la coloration rouge. Pour chaque 24 heures de séjour, tout personnage dans le marais doit réussir un jet de chance (POU x 5) ou subir la mutation Coloration Rougeâtre. Si le séjour est inférieur à une semaine, la coloration disparaîtra d'elle même en 1D6 semaines. Sinon, les bactéries s'implanteront suffisamment dans l'organisme humain pour y survivre indéfiniment. Sur les vêtements et les armures, un nettoyage approfondi suffira pour faire disparaître la coloration. Sur un corps humain, une fois la mutation définitivement contractée, un jet de Connaissance de la Biologie à-20 % (et une durée d'hospitalisation d'1D3 semaines) est nécessaire pour un retour à la normale.

Le Camp des Bélals

C'est un village d'une vingtaine de huttes en torchis construit sur un banc de terre très solide. Des barques sont amarrées à des arbres, et l'une d'elles semble irrémédiablement éventrée : une nuit, un dévoreur s'est acharné sur la barque sous laquelle s'était réfugié un enfant bélal. Une telle témérité chez les dévoreurs est assez rare, car ils approchent rarement du village. Depuis ce jour, l'enfant ayant été gravement blessé, des battues sont organisées pour abattre le monstre. Très vieux, il est d'une taille exceptionnelle et représente un énorme danger pour la communauté bélale. A leur arrivée, les personnages seront accueillis par plusieurs bélals (insistez sur leur stature impressionnante). Ils semblent légèrement surpris d'avoir des visiteurs, mais ils les inviteront immédiatement dans leur modeste village. Ils témoigneront une douceur et une délicatesse qui pourront surprendre les nouveaux arrivants. Le Khan viendra lui même à leur rencontre pour leur souhaiter la bienvenue et reconnaissant Ormiella, il commandera à un des enfants présents (qui a presque la stature d'un humain adulte normal !) d'aller chercher ses autres invités. Ceux-ci sont au nombre de trois et d'apparences très diverses. Le premier est un homme de taille moyenne seulement vêtu d'un pagne, exhibant une musculature assez développée. Ce qui frappe en premier chez cet homme, c'est cette étrange armure qui semble recouvrir son bras gauche et qui s'étend sur son torse et sa cuisse gauche. Un coup d'oeil plus attentif révèle des cicatrices profondes sortant de sous les plaques métalliques.

Un jet sous l'INTx5 permet d'identifier des prothèses mécaniques. Le second est un grand homme à la frêle silhouette. Il est habillé d'une grande bure rapiécée qui le recouvre totalement. Son visage semble nimbé d'obscurité et l'homme lui-même dégage une impression de terrible malaise. Le dernier fait manifestement partie de la race des chasseurs malachi, avec ses quatre petits puissant bras, sa couleur beige et ses grands yeux noirs sur sa tête chauve. Dans l'ordre, les descriptions correspondent à Umbro l'Homme de Fer, D'Ari le Sombre et Vorble le Malach.

Umbro l'Homme de Fer

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17/34	14	12	13	13	14	10

Humanité : 65 **Points de Vie** : 14

Armure : Plaques métalliques et structure du cyborg, 1D6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Sabre	86 %	3D6 + 2	84 %
Coup de poing	90 %	1D3 + 2 + 2D6	52 %
Dague	72 %	1D4 + 2 + 2D6	44 %
Dague lancée	67 %	3D4 + 2	-

Compétences : Artisanat (forgeron) 43 %, Pister 66 %, Ecouter 44 % ; Voir 89 %, Camouflage (marais/extérieur) 98/48, Se Cacher 75 %, Déplacement Silencieux 60 %, Grimper 40 %, Sauter 35 %, Nager 00 %, toutes les Manipulations à 40 % (sauf Jongler et Piloter un Ornithoptère)

Langages (Lire-Ecrire/Parler : Sicilien 40/75, Langue Commune 20/60

Modules : un bras gauche de force additionnelle 17 points, dotés de cinq doigts permettant une manipulation précise. Structure moyenne. Pile rechargeable implantée dans la poitrine assurant une autonomie supplémentaire de 8 jours. Une prise externe permet un accouplement avec un moteur à alcool gardé dans sa hutte.

Autonomie Totale - 17 jours

Valeurs : obstiné, revanchard, indépendant, choix, amour, bravoure

Description Physique : 1.74 m, 95 kg (prothèses), corpulence moyenne, 32 ans, yeux marrons, cheveux rouge sombre, peau rougeâtre, plaques partielles recouvrant son corps (bras gauche, torse et cuisse gauche), cicatrices sur le pourtour de ces plaques, pagne en cuir de dévoreur (rouge).







Umbro l'Homme de Fer

Umbro a été une victime parmi plusieurs autres des agissements de l'Ordre des Sorciers Gris. A la suite d'une erreur d'anesthésie, il se réveilla au cours de l'opération qui devait le transformer en cyborg docile au service de l'Ordre. A l'aide de son nouveau bras il tua son chirurgien et réussit à forcer un passage vers la liberté. Il erra plusieurs journées, hagard, et d'inanition, s'écroula en bordure du marais sanglant. Il fut recueilli par les bélals qui le soignèrent et l'aidèrent à recouvrer sa santé mentale. Il chercha à retrouver l'homme qui avait abusé de lui, Anconin Gianni. Mais celui-ci engagea un groupe d'aventuriers pour abattre Umbro, qui ne s'en sortit au dernier moment que grâce à l'intervention de D'Ari et Vorble. Gravement blessé, Umbro se réfugia à nouveau dans les marais sanglants, méditant sur sa vengeance, les caves où il avait été défiguré étant maintenant désespérément vides de tout indice. Puis arriva l'empire avec ses troupes.

Lorsque la Sicilia fut prise, Umbro concentra ses efforts sur la lutte contre l'Empire Ténébreux. Avec ses nouveaux amis qui ne le quittèrent plus, il rejoignit un groupe de rebelles. Celui d'Umbro tomba un jour dans une embuscade minutieusement préparée par les granbretons, et il ne s'en sorti à nouveau que de justesse. Mais cette fois, c'est l'intervention du jeune Korolan qui les sauva.

Par un concours de circonstances inexpliqué, leurs routes s'étaient croisées et Korolan saisit l'occasion de les aider, ce qui lui valu toute la gratitude d'Umbro. Après la perte de nombreux compagnons de résistance, Umbro, maintenant reconnu comme un héros de la rébellion sicilienne sous le nom de l'Homme de Fer, est à nouveau dans les marais de ses amis bélals. Ceux-ci n'ont pas manqué de remarquer que chacun de ses retours marquait une période de crise durant laquelle tout le pessimisme et la fatalité du destin d'Umbro prennent le dessus sur sa volonté et son optimisme.

Il attend patiemment qu'Ormiella réunisse suffisamment d'informations sur Gianni pour préparer quelque chose. Cependant, il n'a pas suffisamment informé la jeune femme des risques qu'elle pouvait courir, et son amie Kori en est morte.

Rongé par la culpabilité de la mort de Kori, Umbro racontera pour la première fois l'intégralité de son histoire : sa rencontre avec Gianni, sa transformation, et les mésaventures qu'il a partagées avec ses amis. Il décidera finalement de régler une bonne fois pour toutes le cas de Gianni, à la grande satisfaction d'Ormiella. Mais le temps qu'il se prépare, les PJs sont invités à se reposer dans le village bélal.

D'Ari le Sombre

D'Ari est le fruit des expérimentations d'un sorcier granbreton. Bien qu'il soit parvenu à abattre son bourreau, il nourrit une haine farouche envers tous les granbretons. Il utilise un marteau de guerre à cause de son efficacité à percer leurs armures... C'était un homme exceptionnellement renfermé, que tous fuyaient à cause de ses horribles mutations.

Seul le peuple malach sembla prêt à l'accepter, mais il ne voulut pas corrompre un peuple d'une telle innocence et les quitta après plusieurs semaines passées dans leurs forêts. Un jeune chasseur malach, Vorble, insista pour l'accompagner à travers le monde. Malgré un départ quelque peu houleux, une solide amitié s'installa entre les deux mutants, et le jeune Vorble put apporter une certaine paix à D'Ari.

D'Ari dégage une aura qui fait fuir la plupart des animaux. C'est pourquoi il ne peut jamais chevaucher de monture. La bure dissimule un corps couturé de cicatrices. Son corps entier semble n'être qu'une plaie, et seuls ses deux yeux d'un bleu très pur semblent témoigner d'une parcelle d'humanité. Sa peau a un aspect gangrené d'où suinte un liquide verdâtre.







D'Ari le Sombre

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	15	16	14	12	17	01

Points de Vie : 19 **Armure** : Plaque osseuse, 5 points

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Marteau de guerre	80 %	2d6 + 3	82 %

Compétences : Equitation 00 %, Faire un Piège 60 %, Embuscade 50 %, Voir 72 %, Ecouter 84 %, Equilibre 51 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Sicilien 20/70, Langue Commune 15/45

Mutations : Plaque osseuse (5 points), agilité (+ 3 en DEX, déjà comptabilisés), et Monstruosité (CHA 01)

Valeurs : indépendant, choix, revanchard, amitié, vie de famille, asocial

Description Physique : 1.91 m, 84 kg, corpulence faible, âge indéterminable, yeux bleu, pas de pilosité, corps couturé de cicatrices, chair fondue, gangrène apparente généralisée, bure de moine à profonde capuche, parle très peu, voix cristalline mais torturée, aura mettant les gens mal à l'aise.

Vorble le Malach

Vorble fait partie des rares malachi dotés d'un esprit aventureux. Il a quitté sa forêt natale pour suivre D'Ari dans le monde interdit par les anciens. Il s'est révélé un combattant redoutable, surtout grâce à ses deux paires de bras, même s'il épargne toujours ses ennemis lorsqu'il le peut. Vorble et D'Ari ne se quitteraient pour rien au monde, car chacun est le complément de l'autre. Autant l'un est sombre et violent, l'autre est joyeux et pacifique. Beaucoup se sont demandés comment deux êtres si radicalement différents pouvaient éprouver si vive amitié.

Vorble le Malach

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	24	9	11	7	18	5

Points de Vie : 24 **Armure** : Cuir de Chèvre, 1D6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Arc simple	81 %	1D6 + 1	-
Lance	84 %	1D10 + 1	65 %
Ecu	-	-	88 %
Coutelas	90 %	1D3 + 1	32 %

Compétences : Artisanat (cordelier) 60 %, Pister 83 %, Voir 65 %, Herboristerie 45 %, Déplacement Silencieux 66 %, Grimper 80 %, Sauter 34 %, Eviter 60 %, Premiers Soins 71 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Sicilien - /60, Langue Commune - /40, Dialecte Malachi - /70

Mutations : voir le chapitre intitulé le Bestiaire Sicilien pour plus de détails

Valeurs : bravoure, amitié, obstiné, altruiste, sens moral, goût de l'inconnu

Description Physique : 1.56 m, 48 kg, corpulence faible, âge indéterminable, yeux ronds noirs, pas de pilosité, peau rouge pâle, deux paires de bras, visage souriant et jovial, timide, blagueur

Occupations et Evénements

Les personnages seront invités à passer quelques jours de quiétude dans le village bélal. Ils pourront participer aux pêches et aux récoltes des plantes maraîchères comestibles. Ils pourront ainsi gagner 1D4 % en Connaissance des Plantes (Herboristerie), et 1D4 % en Navigation, pour simuler leur nouvelle expérience de la survie et de l'orientation dans les zones marécageuses. Ils ne peuvent bénéficier de ces gains si leurs compétences étaient déjà supérieures à 25 %. Si les personnages s'adonnent véritablement au repos, un MdJ généreux pourrait leur permettre de regagner 1D3 points de SAN.

• Le Tueur (c'est ainsi qu'est appelé le grand dévoreur qui rôde autour du village) a encore fait une victime parmi les pêcheurs de cette journée. Immédiatement, un groupe de chasseur est constitué et les aventuriers sont invités à participer à la battue. Celle-ci durera toute l'après-midi. Après quelques escarmouches avec de petits dévoreurs, un des groupes de chasseurs tombera sur le Tueur. A vous de déterminer l'issue du combat ainsi que ses participants. Les caractéristiques du dévoreur n°7 conviennent tout à fait. Augmentez simplement les compétences de 15 % chacune.

• Korolan rend sa dernière visite aux bélals. Ensuite il rejoindra le camp granbreton pour donner le signal de l'attaque. Reconnaissant les personnages et les voyant vivants, il sera pris de panique et fuira dans les marais, profitant d'une brume inespérée pour se dérober à la vue et à l'ouïe (le brouillard étouffant les sons) de ses poursuivants. Il se dirigera vers le camp des crapauds. A vous de décider s'il est rattrapé, s'il est victime des prédateurs, où s'il arrive à destination. Quoi qu'il en soit, la poursuite doit faire prendre conscience aux personnages et aux bélals de la présence d'un camp granbreton. Une course poursuite jusqu'au camp sera du meilleur effet. Comment réagiront les PJs lorsqu'ils s'apercevront qu'ils viennent juste de piétiner une tente granbretonne ? La surprise et le brouillard devraient leur permettre de s'enfuir, mais une évasion du camp granbreton pourrait être intéressante à mener.

• Des pêcheurs manquent à l'appel du soir. Le coeur plein de regrets, on s'apprête à les porter sur la liste des victimes des dévoreurs lorsque l'un d'eux revient, gravement blessé. Il affirmera avoir été attaqué par des crapauds de métal debout sur leurs pattes arrières, et armés de grandes lances. Les pêcheurs sont en fait tombés sur une patrouille de crapauds égarés qui pensent les avoir exterminés jusqu'au dernier. Une réunion a lieu le soir même pour connaître la conduite à suivre : les granbretons sont manifestement présents dans ces marais. Des patrouilles de reconnaissance seront vraisemblablement organisées pour découvrir le camp ennemi.

Le Camp Granbreton

Il a été construit dans une cuvette d'eau stagnante indépendante du reste des marais, spécialement asséchée. Des abris en forme de dômes et recouverts de boue séchée ont été construits çà-et-là. Des tentes individuelles en bordure du camp abritent les yélites de l'Ordre du Mutant, tandis que les petits dômes abritent l'Ordre du Crapaud.

On peut dénombrer au total 30 crapauds et 45 mutants. Un jet d'Embuscade réussi révèle que le terrain en forme de cuvette sera à l'avantage des assaillants si les bélals prennent l'initiative du combat.







Guerriers de l'Ordre du Crapaud

	1	2	3	4	5	6	7	8
POU	14	14	15	7	17	10	19	16
DEX	7	16	9	14	12	9	9	12
PV	19	11	10	13	17	14	17	15
BD	+1D6	+1D6	0	+1D6	+1D6	+1D6	+1D6	+1D6

Armure : Armure de Demi-Plaques avec Casque, 1D8

Armes	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**
Epée Large	50 %	1D8 + 1 + BD	40 %
Ecu	-	-	50 %
Epée Courte	60 %	1D6 + 1 + BD	35 %
Poing	40 %	1D3 + 2 + BD	25 %
Bubon	40 %	spécial	-

Compétences : Eviter 45 %, Premiers Soins 30 %, Nager 35 %, Grimper 55 %, Sauter 50 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Granbreton 40/70, Langue Commune 20/50, Langue du Crapaud - /70

Description Physique : masque de crapaud, armure de plaque et masque constellé de bubons, cuissardes de cuir brun, voix semblable au croassement des crapauds.

Cependant, le clan est pacifique et répugne à combattre. Les discours emportés d'Umbro et D'Ari sur la nécessité de massacrer les granbretons ne suffiront pas à convaincre le Conseil des Anciens.

Tout aussi indécis que les siens, le khan ne tranchera pas la question. Les personnages seront alors mis à contribution. Quelques jets d'Eloquence et de Persuader devraient suffire à les pousser à combattre les granbretons.

Si l'attaque n'est pas décidée, dans trois jours, avec ou sans Korolan, les granbretons lanceront l'attaque. Ils seront appuyés par deux ornithoptères venus du Pic du Vautour et 200 mutants et crapauds supplémentaires.

Dans la semaine, le marais sud tombera aux mains de l'Empire, des renforts permettront de prendre tous les autres marais, et d'asseoir définitivement la présence maritime des granbretons dans la Mer du Milieu.

Si l'attaque est une réussite et que l'ornithodrome du Pic des Vautours est détruit, alors les plans de conquête de la machine de guerre granbretonne prendront de sérieux retards.

L'attaque aura lieu conjointement avec une autre tribu bélal du même marais, assurant ainsi la présence de 60 guerriers dans la force de l'âge. L'effet de surprise aidant, la supériorité des bélals devrait s'affirmer, même devant l'entraînement aguerri des granbretons.

Au plus fort de la bataille, alors que l'issu en sera encore incertaine, un cor rappellera tous les crapauds vers le centre de la cuvette, laissant les mutants combattre seuls. Le Commandeur Fayron Zythius négociera sa vie et celle de ses hommes en échange de précieuses informations pour les rebelles.

En effet, sa vocation première d'érudit est contre la destruction de ces marais dont l'étude et l'exploration peuvent apporter beaucoup au patrimoine de l'Empire. De plus, ni lui ni ses hommes n'étant de formidables guerriers, il saisira toute occasion de survie. Il dévoilera volontiers le plan ourdi par Korolan (il a horreur de ces fouinards de renards qui passent leur temps à conspirer contre des ordres frères) et révélera l'existence de l'ornithodrome du Pic des Vautours.

Fayron Zythius promettra de rentrer en Granbretanne témoigner de l'échec de la mission et de ne plus importuner personnellement les bélals. Ce n'est que sa parole, et si les personnages le désirent, les bélals ne feront qu'une bouchée de la poignée de crapauds qui auraient survécu.

Si Fayron et ses quelques hommes sont laissés en vie, il tiendra parole à ceci près qu'au moment d'embarquer pour la Granbretanne, Zythius et les siens se dégonfleront, s'enfuiront dans un marais, et seront déclarés hors-la-loi au sein même de leur ordre.

Les guerriers de l'Ordre du Mutant sont originaires, pour la plupart, du Yel. Leur chef de horde est le numéro 8, qui est d'origine granbretonne. Augmentez ses compétences de combat de 10 %.

Les Bubons

Lors d'un corps à corps ou d'un combat normal, le soldat crapaud peut arracher un des bubons qui parsèment son armure, et le jeter à son adversaire.

Lors d'un corps-à-corps, ceux-ci peuvent se briser, déclenchant leurs effets sur les deux combattants.

L'armure du crapaud le protégeant généralement, il cherchera à serrer son adversaire dans ses bras (2 jets réussis successifs en Attaque au poing) pour faire exploser plusieurs bubons. Les effets sont alors tirés sur la table ci-dessous. Chaque crapaud dispose de 2D4 bubons disponibles.

1D8	**Exemple d'effets**
1	Contient de la poudre noire explosant un instant après son activation . Provoque 1D4 points de dégâts et 1D3 mètres de recul.
2	Libère un gaz noir et odorant. N'a aucun effet nocif, sert à la dissuasion ou à la fuite. Se répand sur 1D3 mètres.
3	Acide provoquant 1D6 points de dégâts. La protection d'une armure sera diminuée d'autant de points.
4	Projette une mousse qui se répandra sur le corps en 1D4 rounds et qui se solidifiera en autant de rounds. Sa dureté avoisine celle de la roche et emprisonnera sa victime qui devra compter sur une aide extérieure pour s'en dégager.
5	Libère un gaz nocif et acide qui provoque 1D6 points de dégâts non absorbables par l'armure s'il est respiré. L'armure endure les dommages comme en trois.
6	Provoque un flash lumineux d'une très grande intensité. La victime est éblouie pour un round où elle ne peut pas se défendre.
7	Son explosion assourdit les oreilles non protégées pour 1D3 heures et provoque 1 point de dégât interne non absorbable par une armure. Un casque divise le temps de surdité par deux et épargne la perte du point de vie.
8	Bubon foireux, aucun effet.







Guerriers de l'Ordre du Mutant

	1	2	3	4	5	6	7	8
POU	10	10	9	14	13	7	14	22
DEX	13	11	13	11	13	13	11	15
PV	16	11	22	23	13	20	12	13

Armure : Armure de Plaques avec Casque, 1D10 + 2

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache à 2 mains	50 %	4D6	50 %
Epée à 2 mains	50 %	2D8 + 1D6	50 %
Coup de Pied	70 %	2D6	50 %

Compétences : Grimper 60 %, Sauter 45 %, Faire un Piège 30 %, Ecouter 50 %, Voir 50 %, Equitation 35 %

Langages (Lire Ecrire/Parler) : Yelite - /50, Langue du Mutant - /50, (Pour le chef de meute :) Granbreton 50/70, Langue Commune 30/40, Langue du Mutant - /70

Mutations : aucune influant sur les caractéristiques pour l'échantillon proposé.

Description Physique : très variable, géant ou nain, difforme ou bien découpé, membres en plus ou en moins : à vous de choisir, masque de mutant difforme et comme fondu, voix gutturale et menaçante.

L'Ornithodrome

Fervent ennemi de l'Empire de Granbretanne, Umbro demandera l'assistance des PJs pour détruire l'ornithodrome, ses bélals n'étant pas assez agiles ou discrets pour une mission d'infiltration. Promettez à vos joueurs la récompense qui convient le plus à leur tempérament : de l'argent (Umbro doit disposer d'environ 2 000 Lires d'argent en liquide, et jusqu'à 10 000 Lires d'argent en joyaux prélevés sur les casques et armures granbretons, mais il proposera environ 500 Lires d'argent à chacun des PJs), du matériel (il a constitué une véritable petite réserve d'armes prises sur les granbretons, dont deux lance-feu, malheureusement vides), ou la gloire (Umbro connaît de nombreuses personnalités de la résistance sicilienne à qui il pourrait présenter les personnages).Pour les aider, il leur remettra une microbombe (voir l'Ile Brisée p 25). Il les préviendra seulement de la faible période de sécurité pour se mettre à l'abri qui précédera l'explosion de la microbombe.

Le Pic des Vautours

Situé dans les collines adjacentes aux montagnes, ce pic fait 1 403 mètres de haut. Les moyens de communication avec son seul plateau sont très limités. Des sentiers y accèdent mais la randonnée se transforme vite en partie d'escalade. 1D6 difficultés seront à franchir, chacune nécessitant un jet de Grimper. Les chutes peuvent être mortelles : si un jet de chance (POUx5) est manqué, le grimpeur endure 3D6 points de dégâts sans armure. Une armure de métal ajoute 1D6 supplémentaires. Une corde donne un bonus de 40 % à tous sauf au premier de cordée Le plateau sur lequel a été construit l'ornithodrome se situe à quelques 800 mètres, et la base pourrait même être visible de loin sans un dénivellement défavorable de la montagne qui la masque à la fois des regards et des intempéries.

La Base Granbretonne : le Nid

Elle a été construite sur le plateau il y a quelques mois seulement. Le matériel à été acheminé par la voie des airs à l'aide de plusieurs griffons, ce qui explique la légèreté des bâtiments : bois et plâtre, tôles ondulées en sus pour les hangars et ateliers. Le Nid n'est par contre opérationnel que depuis peu, avec seulement 5 ornis en état de marche. Le sixième a eu un atterrissage rendu malheureux par une brutale bourrasque. Il a explosé dans le bois avoisinant et ses restes calcinés y sont encore visibles. L'ensemble de la base est très moderne selon les critères de l'époque.

La base abrite 5 pilotes Corbeaux, 10 gars de maintenance du même ordre, 5 jeunes mécaniciens serpents, et deux ingénieurs serpents. La sécurité est assurée par 20 guerriers de l'Ordre du Chien.

Il n'y a qu'un chemin menant à l'ornithodrome, mais il n'est pas réellement gardé, les bergers étant assez rares à cette altitude et dans cette région. De plus, l'implantation de la base a été suffisamment discrète pour que son existence soit demeurée secrète. Seuls 1D3 gardes seront présents dans le box qui surplombe le chemin.

1 - Le Bois de l'Orni Ecrasé

C'est un petit bois de conifères avec quelques rares feuillus.

Les arbres sont clairsemés, et les petites clairières nombreuses. Le bois est relativement vaste et s'étend même sur les flancs du pic, aussi n'est il que partiellement représenté sur le plan. A la construction de la base, un orni Griffon s'y est écrasé à la suite de conditions climatiques assez peu favorables. Les précipitations ont empêché le feu de se propager le temps que les granbretons y mettent bon ordre. Mais pressés de boucler le programme de construction, ils ne prirent pas le temps de dégager l'orni, aucune pièce n'étant de toute manière récupérable.









La Contrebande d'Alcool

La contrebande la plus réprimandée, après celle de drogue, est celle d'alcool. Mais c'est également la plus sollicitée, car c'est celle qui s'adresse au plus large public. Les marchés ne se sont pas seulement orientés autour des alcools propres à la consommation. En effet, les contrebandiers se sont très tôt aperçu que l'alcool (disposant d'excellentes capacités calorifiques) était susceptible d'intéresser les sorciers (souvent clandestins), qui souffraient d'une carence de combustible bon marché pour alimenter les moteurs délivrant l'énergie nécessaire à leurs machines. Maintenant, les sorciers sont parfois amenés à travailler ponctuellement pour les contrebandiers en échange du précieux combustible lorsqu'ils n'ont pas de quoi les payer (ce qui est fréquent, surtout chez des inventeurs chevronnés). Le distiller eux-mêmes serait une perte inutile de temps et d'énergie puisque les contrebandiers pratiquent des prix forts séduisants.

2 - Les Quartiers des Troupes

C'est une baraque en bois occupé par les soldats et les mécaniciens.

Le rez-de-chaussée abrite un mess, une salle de détente et une salle d'entraînement. L'étage, quant à lui, regroupe les différents dortoirs cloisonnés par Ordre. On ne relève aucune décoration, l'austérité semblant primer sur toute autre chose dans cette caserne.

3 - Les Quartiers de Commandement

Deux constructions siamoises, dont une avec étage.

Les bureaux occupent la totalité du bâtiment à étage. De gigantesques armoires métalliques renferment quantité de documents administratifs. Aucun n'a de valeur stratégique, mais tous sont écrits dans différentes langues secrètes d'ordres granbretons.

Les quartiers des officiers occupent l'autre bâtiment. Ils sont luxueusement décorés, d'une construction robuste et avec une demi-douzaine d'esclaves attachées à la maintenance des lieux, qui sont de jeunes femmes nues peintes en bleu, une peinture de couleur rouge sur les seins, la bouche et le sexe, comme il en est souvent coutume en Granbretanne.

4 - Le Laboratoire des Serpents

Un grand bâtiment en deux parties. La plus petite est une sorte d'annexe où logent les deux serpents en chef. On peut y retrouver tout un bric-à-brac d'affaires personnelles, et des inventions farfelues généralement inabouties.

Vous pouvez vous sentir libre de glisser quelques créations technologiques de votre crû (en plans ou déjà construits). Elles ne devront cependant pas avoir de vocations particulièrement guerrières, car tous les projets en la matière ont été concentrés dans l'élaboration de l'Hydre.

Les laboratoires permettent d'effectuer des expériences chimiques, électriques et biologiques. Il s'agit également de l'infirmerie de la base, et un jeune serpent y tient une permanence. Enfin, il s'agit également des locaux des autres serpents.

5 - Les Hangars à Ornithoptères

C'est leur lieu de parcage et d'entretien. Chaque ornithoptère a son propre box, son équipe de mécanos et son râtelier d'outils. Des lumières rouges de veille assurent une quasi pénombre à toute heure et de gigantesques câbles s'enchevêtrent sur le sol, véhiculant l'énergie destinée à alimenter les accumulateurs des appareils. Cette énergie a pour origine une seule et unique machine qui occupe les sous-sols des hangars.

C'est un moteur transformant de l'énergie calorifique (grâce à la combustion d'alcool distillé-voir l'encadré) en énergie électrique. Son débit de 50 points d'énergie par minute est insuffisant pour charger les accumulateurs de cinq appareils, aussi fonctionne-t-il 24 heures sur 24, ce qui demande une maintenance continue de la part de deux mécaniciens corbeaux, tant pour l'alimentation en combustible que pour éviter une surcharge d'énergie.

C'est l'endroit idéal pour déposer la microbombe, car le souffle de l'explosion sera secondée par celle des cuves d'alcool distillé. Tous les bâtiments seront soufflés, mais seuls ceux-là seront irrémédiablement détruits, les ornis y compris.

6 - Les Ateliers

Ceux-ci ont été construits afin de répondre à diverses demandes. Dans un premier lieu, ils doivent servir de laboratoire mécanique aux serpents. Un matériel hydraulique et pneumatique important a veillé au bon déroulement du projet Hydre, dont le premier prototype sera bientôt parfaitement au point. Les deux serpents qui en sont les pères comptent présenter leur projet au Baron Kalan de Vitall dans les prochains mois, espérant une rapide promotion dans l'ordre.

Le Projet Hydre

Il s'agit du «bébé» des deux serpents de la base. Le prototype sur lequel ils travaillent est pratiquement au point. Seuls les problèmes d'autonomie et d'échauffement dû à sa cadence de tir sont encore à régler. Des essais effectués dans les terrains accidentés du plateau se sont révélés fort concluants, sauf la manoeuvrabilité dans le bois, où l'Hydre est considérablement obligé de réduire sa vitesse.

Il s'agit d'un engin lourdement blindé, et amphibie qui plus est. Il est prévu que l'Hydre participe également au génocide de la race bélale, donc dans les marais, ce qui représenterait un excellent baptême du feu.

L'Hydre

Equipage : un pilote et un artilleur

Armement : 3 têtes de deux lance feu jumelées

Points de Vie : 80 **Armure** : 20

Autonomie : 40 km (actuelle), 250 km (prévue)

Vitesse : pointe à 40 km/h. Divisez par deux en terrain accidenté et par quatre dans l'eau ou en terrain très difficile (comme le bois dense du plateau).

Notes : des lance-feu jumelées apportent un bonus de 10 % au tir. A chaque round de tir et pour chacune des têtes, lancez 1D10. Il s'agit de l'élévation de température pour l'arme. Lorsque l'élévation atteint 30°C, les défauts de fonctionnement commencent à apparaître. Les artilleurs perdent 30 % en attaque à la lance-feu. A 50°C, chaque round d'utilisation supplémentaire donne 5 % de chances cumulatives de faire exploser la tête. Le pilote fait alors un jet de chance (POUx5). En cas d'échec, l'Hydre entier explose.







Les besoins métallurgiques sont assurés par un gigantesque four servant de forge, de fonderie, et même de four à pain. De grandes réserves contiennent plusieurs tonnes de métaux de diverses natures, en lingots et en barres.

7 - La Piste d'Atterrissage

Elle a été constituée dans un matériau noir synthétique absorbant spécialement les chocs, comme tous les ornithodromes de Granbretanne.

Des marquages au sol adaptés aux vents de la région permettent des atterrissages plus faciles aux pilotes qui ont été formés à ces nouvelles techniques (+ 10 % en Piloter aux atterrissages). De plus, des brûleurs sous cloche de verre balisent la piste lors des retours des missions nocturnes.

Déroulement de l'Opération de Sabotage

Laissez vos joueurs préparer cette mission. Il est fort probable qu'ils la prévoient de nuit. Donnez leur l'occasion de visiter la base afin qu'ils puissent localiser les endroits stratégiques, et entretenez le suspens en faisant intervenir quelques patrouilles de chiens.

A priori, la seule difficulté devrait être la fuite avant l'explosion de la microbombe. Il faut espérer que l'un des PJs aura pensé à bricoler un détonateur agissant à distance, ou s'il n'y a pas de scientifiques dans le groupe, il est toujours possible de courir se mettre à l'abri derrière un tas de rocher avant la fatidique explosion.

Vous pouvez vous référer aux paragraphes suivants concernant les dégâts subis par la base pour savoir s'ils se sont mis à couvert suffisamment loin (la solution idéale étant de sauter dans le lac. Mais y arriveront-ils à temps ?).

A cause de l'explosion des cuves d'alcool, si la microbombe est placée dans les hangars, voici les dégâts prévisibles que subira la base : hangars, totalement détruits ; laboratoire des serpents, sévèrement touchés, pas de survivants ; quartiers de commandement, bureaux totalement détruits, appartements sérieusement touchés, peut-être quelques victimes ; piste d'envol, sérieux dégâts, à 75 % inutilisable ; quartiers des troupes, dommages matériels seulement, pas de morts ; ateliers de l'Hydre, dégâts matériels, mais Hydre intacte.

Si la microbombe est placée dans les ateliers de l'Hydre : ateliers totalement détruits, Hydre aussi ; piste d'envol inutilisable à 100 % ; quartiers des troupes sévèrement touchés, peut-être quelques morts ; quartiers de commandement, bureaux et laboratoire des serpents, dégâts matériels importants, quelques blessés ; hangars à ornis, dégâts extérieurs seulement, les ornis sont intacts, ainsi que la cuve d'alcool distillé.

En résumé, deux possibilités se présentent. Soit les PJs ont découvert l'Hydre dans son atelier, et choisissent de la détruire à la place des ornis, alors les ornis seront saufs, soit ils s'en tiennent au plan initialement prévu mais l'Hydre sera épargné...

Laissez les prendre toutes les mesures qu'ils veulent, y compris aller saboter avec les moyens du bord les appareils qui seront épargnés par la microbombe.

Essayez d'entretenir un suspens croissant jusqu'à l'explosion, moment à partir duquel il faudra 2D6 + 2 rounds au reste de la base pour s'organiser contre les saboteurs. Si l'opération s'est déroulée de nuit, seuls les chiens en patrouille seront totalement en armure.

Les autres n'auront enfilé que l'équivalent d'une demi-plaques (1D8 - 1 de protection), et agiront à - 15 % à cause de l'état de sommeil. Une course poursuite pourrait s'engager, et après éventuellement quelques coups d'épées, l'Hydre (ou un orni) fera sa

LA BASE GRANBRETONNE
1 CM = 4 M
ATELIER DE FABRICATION DE L'HYDRE
LABORATOIRE DES SERPENTS
HANGARS À ORNITHOPTÈRES
CHEMIN MENANT AUX COLLINES
PISTE D'ENVOL DES ORNIS
QUARTIERS DES TROUPES
QUARTIERS DE COMMANDEMENT
LE LAC
LE BOIS DE L'ORNI ÉCRASÉ



sortie de son hangar si aucune mesure de sabotage supplémentaire n'a été prise. Ayez du bon sens et laissez une chance à vos joueurs : un vol de nuit sur le pic pourrait se terminer de façon catastrophique pour le pilote, et quant à l'Hydre, une corde tendue entre deux arbres du bois suffira à le déséquilibrer. Une fois au sol, une trentaine d'hommes seront nécessaires pour le relever...

Réussite de la Mission

Elle ne peut être réussie que si les ornis ont été mis hors d'état de nuire de manière définitive, avec ou sans la microbombe.

Si les serpents ont survécu, l'Hydre se révélera beaucoup trop coûteuse pour pouvoir être fabriquée en série par l'Empire. Il restera donc définitivement au stade de prototype et n'inquiétera plus jamais les PJs.

Les Granbretons

Vous trouverez ci dessous les caractéristiques des Granbretons présents sur l'ornithodrome. Si votre groupe d'aventuriers est trop faible, n'hésitez pas à supprimer un ou deux guerriers afin de lui faciliter la tâche. Néanmoins, n'oubliez pas qu'il s'agit de l'affrontement final et que celui-ci doit être épique.

Serpents (2 ingénieurs, 5 mécaniciens)

	1	2	3	4	5	6	7
INT	22	23	19	20	20	21	19
POU	15	12	12	8	11	12	19
DEX	15	13	15	16	16	11	11
PV	14	16	11	17	20	16	17
BD	0	+ 1D6	0	+ 1D6	+ 1D6	0	+ 1D6

Armure : Aucune, 0

Armes	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**
Dague*	30 %	1D4 + 2 + BD	30 %

** imbibée d'un poison causant 1D8 points de dégâts supplémentaires si l'armure de l'adversaire est percée*

Compétences : (les ingénieurs :) toutes les Connaissances à 80 %, Mémoriser 90 %, (les mécaniciens :) Connaissance de la Mécanique 60 %, Connaissance de l'Electricité 50 %, les autres Connaissances à 35 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Granbreton 80/80, Langue Commune 70/70, Langue du Serpent - /90, Vieil Anglais 40/25, Vieux Latin 30/17

Description Physique : masque de serpent (race au choix : du boa au cobra, sauf vipère) travaillé et orné de pierres précieuses, rehaussé d'or ou d'argent, robe de l'académie arrivant jusqu'aux chevilles, coloris au choix, franges d'or ou d'argent, petites sandales, voix faibles et sifflantes, tendance au zézaiement.

Aviateurs de l'Ordre du Corbeau (5 pilotes et 10 mécanos)

	1	2	3	4	5	6	7	8
POU	14	14	15	7	17	10	19	16
DEX	17	16	14	14	12	15	18	12
PV	19	11	10	13	17	14	17	15
BD	+1D6	+1D6	0	+1D6	+1D6	+1D6	0	+1D6

Armure : Armure de Cuir noire, 1D6 - 1

Armes	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**
Lance feu (orni)	50 %	5D6	-
Epée Courte	40 %	1D6 + 1 + BD	40 %
Arbalète	50 %	3D6	50 %

Compétences : (les pilotes) Voir 50 %, Navigation Aérienne 50 %, Piloter un Ornithoptère 70 %, (pour les mécaniciens :) Voir 35 %, Navigation Aérienne 25 %, Piloter un Ornithoptère 40 %, Connaissance de la Mécanique 45 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Granbreton 35/60, Langue Commune 20/45, Langue du Corbeau - /70

Description Physique : masque de corbeau couvert de plumes noir de jais, armure de cuir crissant et noir, disques argentés sur la poitrine indiquant les armoiries de l'ordre, voix éraillée semblable au croassement des corbeaux.

Guerriers de l'Ordre du Chien (20)

	1	2	3	4	5	6	7	8
POU	15	12	12	8	11	12	19	14
DEX	15	13	15	16	16	11	11	15
PV	14	16	11	17	20	22	17	11

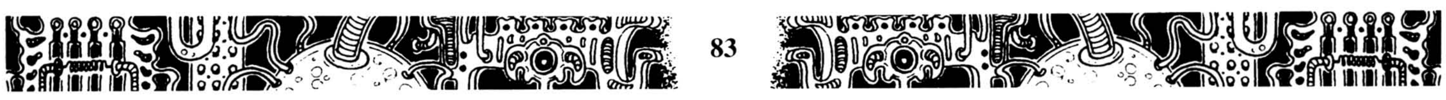
Armure : Armure de Plaques avec Casque, 1D10 + 2

Armes	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**
Epée large	60 %	1D8 + 1 + 1D6	35 %
Ecu	-	-	55 %
Lance feu	40 %	5D6	-
Ceste lourd	50 %	1D3 + 2 + 1D6	20 %

Compétences : Voir 35 %, Ecouter 45 %, Premiers Soins 30 %, Eviter 50 %, Sauter 30 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Granbreton 35/60, Langue Commune 20/45, Langue du Chien - /70

Description Physique : masque de chien (plusieurs races disponibles du bull dog au caniche), armure huilée aux armoiries de l'ordre, quelques pointes sur les cuisses avant-bras ou articulations, pierres semi-précieuses, voix comparable aux grognements et aboiements des chiens.





Le Premier Sang

Le mystérieux Anconin Gianni, dont les personnages ne manqueront pas de rencontrer les sbires dans ce chapitre, est le second d'une mystérieuse confrérie qui existe depuis la renaissance de la Sicile. Mais cette confrérie cache derrière elle une plus importante organisation, un véritable culte dont elle n'est qu'un simple aspect, un seul «maillon».

Le Maître de Jeu est libre de développer des intrigues autour de la «chaîne» dans le cadre de sa campagne personnelle. En ce qui concerne cette aventure, seuls les Sorciers Gris y jouent un rôle important. Vont donc suivre quelques informations sommaires sur ce culte.

La vendetta qui oppose les personnages et leurs amis contre Anconin Gianni voit son commencement ici. Tandis que des éléments du mystère s'éclaircissent, les coups portés seront vicieux, tout comme la vengeance de Gianni...

La Technothéologie

Organisation de l'Eglise

Il s'agit d'un culte extrêmement fermé et composé de différents cercles. Chacun est dirigé par un technodruide qui dispose de tout pouvoir à l'intérieur de sa caste. Il ne répond de ses actions que devant le Haut Druide du culte entier.

La tâche du Haut Druide consiste à définir les objectifs à atteindre lors de chaque cycle temporel, et à récompenser les plus méritants ou punir les plus mauvais adeptes de leur religion.

Chaque technodruide dispose de pouvoirs identiques à ceux du Haut Druide, mais limités à leur caste. Les plus hauts dignitaires d'un cercle ne peuvent donc interférer avec les membres d'un autre cercle.

Cependant, sur ordre du Haut Druide ou à la suite d'accords passés entre les technodruides, des exceptions peuvent apparaître. Ainsi on a vu de par le passé la caste des Guerriers de Fer se placer sous les ordres des Sorciers Gris lorsqu'il a fallu éradiquer l'abominable race des mutants dévoreurs.

La caste connaît elle même une hiérarchie qui lui est propre. Ainsi, alors que les Guerriers de Fers suivent une organisation très martiale avec une multiplication des grades, le Cercle Noir est dirigé par une seule et unique personne, des dizaines d'initiés sous les ordres directs de celle-ci.

Chaque cercle comprend ensuite un certain nombre d'adeptes, qui ne sont souvent que de simples sbires maintenus dans la plus totale ignorance des aspirations réelles du culte.

La Technophilosophie

Selon les adeptes de cette religion, la vie et la mort représentent un cycle infini d'épreuves pour permettre à la race vivante la plus noble d'accéder à la divinité.

Le dieu qui naquit lors du précédent cycle a modelé la terre, le cosmos et la voûte céleste que nous connaissons aujourd'hui. Il a laissé germer en plusieurs endroits la graine de la vie, au prix de la sienne. C'est pourquoi sa progéniture doit faire seule l'apprentissage de la vie, grandir, évoluer.

De cette multitude de races (qu'elles soient animales ou végétales) en émergera une qui sera supérieure aux autres, car elle sera douée de conscience, de passion, d'intellect. Ce sera à elle de montrer la voie à suivre aux autres, de les entraîner sur les chemins de la divinité. Mais la route sera longue, pénible, et semée d'obstacles : morts, guerres, maladies, cataclysmes...

La divinisation ne se fera que lorsque la race supérieure (l'humanité étant bien sûr celle de ce cycle) aura appris à maîtriser toutes les épreuves ourdies par le père divin. La réussite ne tient qu'à l'obéissance absolue vouée au Haut Druide, qui est en communion permanente avec l'esprit du Dieu Mort, et à la parfaite maîtrise des sciences qui régissent le feu, la glace, l'eau, le vent, l'électricité, la lumière, etc... qui permettent de contrôler chacun un aspect des obstacles divins.

Lorsque le peuple du Haut Druide parviendra à accomplir pleinement cet exploit (chacun sait qu'il y parvient aujourd'hui par petites touches, mais jamais totalement), il se réincarnera en une entité divine qui quittera ce plan de l'existence après une purification totale par les flammes, afin de créer un nouvel espace, une nouvelle faune, un nouvel univers. Ce nouveau père divin se sacrifiera alors pour que germent les graines de la vie, et qu'une nouvelle race se manifeste pour boucler le cycle.

Les Origines du Culte

D'après les technodruides, celles-ci plongent leurs racines dans l'aube de l'humanité, bien avant le Tragique Millénaire. La Pluie de Feu est survenue pour punir les enfants du père divin qui avaient oublié quelle était la Grande Tâche.

Les premiers druides apparurent peu de temps après la mort du Prophète, et certains disent même qu'ils avaient été de son proche entourage. C'est pourquoi le Prophète est parfois considéré comme le père spirituel du culte, ou même comme une incarnation de l'esprit du dieu mort. Leur philosophie simpliste à l'extrême leur a valu plusieurs centaines d'adeptes à travers l'Europe, qui oeuvrent en organisations à l'accomplissement du destin de l'humanité.







Les Cercles d'Adorateurs

Ceux-ci sont une dizaine comprenant chacun une cinquantaine d'individus. Au mieux, 10 % de ces adeptes sont totalement initiés à la philosophie du culte, les autres étant de simples pions sur «l'échiquier divin».

Chaque cercle agit comme il entend pour favoriser le progrès de l'humanité, bien que parfois des actions entreprises par deux cercles vont à l'encontre l'une de l'autre. Chaque cercle est spécialisé dans un domaine. Par exemple, les Guerriers de Fer sont spécialisés dans la guerre et le mercenariat, le Cercle Noir dans l'infiltration des administrations et du commerce européen, les Sages Bleus de Llipandur dans la centralisation des connaissances, et leur application à la Grande Tâche.

Le Maître de Jeu est encouragé à développer ses propres cercles. Ce livret n'entreprend la description que de celle des Sorciers Gris.

Les Sorciers Gris

Ce cercle est un des plus anciens du culte. Il réunit principalement des scientifiques de talents variés mais confirmés.

Histoire

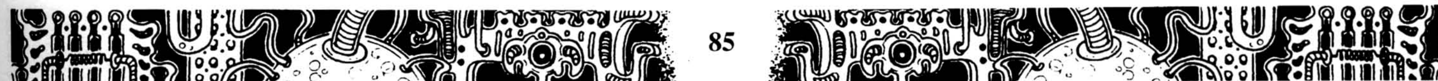
Celle-ci débute véritablement il y a quatre siècles de cela, avec un schisme au sein de la confrérie. C'est la découverte du peuple lhorim en 4850 qui déclencha une lutte intestine entre Primus (Premier Sorcier de la Confrérie) et Anconin Gianni, son fidèle second. Si le premier était favorable à l'anéantissement de la race extra-terrestre (leurs connaissances et leur sagesse les désignant pour succéder au divin père à leur place), Gianni lui, était pour leur asservissement. La dispute fut violente, et un malheureux accident ôta la vie à Primus. Profitant de l'occasion, Gianni utilisa ses connaissances pour protéger le corps du défunt de la décomposition. Il le plaça dans la chambre de méditation de leur temple, dans la position du lotus. Pour ses disciples, Primus était en communion avec l'esprit du père divin.

Gianni eut tout le loisir par la suite de séduire par ses belles paroles la Reine des Lhorims. Dès qu'il en eut l'occasion, il l'emprisonna dans une tour en haute altitude, coupée du reste de la civilisation. Le peuple Lhorim et sa Reine étant liés psychiquement et vitalement, Anconin plia le peuple lumière à ses ordres par l'intermédiaire de la cellule de la Reine, spécialement aménagée pour la faire souffrir, et éventuellement, la faire mourir. Profitant de leurs connaissances et de leurs pouvoirs de lumière, Anconin développa sa puissance personnelle au sein de la confrérie. De fréquentes apparitions de Primus (en fait un lhorim qui en avait pris la forme physique) déléguèrent à chaque fois plus de pouvoir à Anconin au fil des années. En attendant, Primus passait de plus en plus de temps dans la chambre de méditation.

Un jour de l'année 4858, Primus mourut. La nouvelle attrista la confrérie entière, et naturellement, c'est Anconin qui fut désigné par le testament pour lui succéder. Il refusa cependant de reprendre son nom comme c'était la tradition.

Les années passèrent, mais Anconin ne vieillissait pas. Il semblait même débordant d'énergie. En vérité, c'est l'alchimie Lhorim qui permettait à ses cellules de se régénérer éternellement. Il fit profiter de sa «fontaine de jouvence» ses plus fidèles disciples. Au fil des années, la confrérie s'émietta pour ne laisser plus que quatre immortels, et une dizaine de collaborateurs.

La direction prise par la confrérie s'écarta fondamentalement de la voie de la Technothéologie. Jalousement, Anconin ne voulut pas





partager ses secrets de jouvence avec les autres cercles. Etant devenu immortel, il ne trouva plus aucun intérêt à continuer le travail poursuivi par les Primus ces deux derniers siècles. Les autres cercles étant puissants, et lui n'étant pas à l'abri d'une mort brutale, il préféra cependant ne pas les courroucer, et entretint avec eux des liaisons plus ou moins fantomatiques pour faire diversion.

4900, le nouveau siècle. Le temps passant, Gianni mit à la direction de la confrérie l'un de ses disciples, Mario Essilati, qui ne fut par la suite qu'un pantin entre ses mains. Mais la manoeuvre lui permit de se faire oublier, et ainsi de faire cesser les questions sur son étonnante longévité. Durant toutes ses années, Gianni et ses disciples cherchèrent à constituer l'armée idéale, qui leur permettrait de déferler sur l'Europe toute entière, et de la soumettre. Il y eut plusieurs tentatives. La moins heureuse fut celle qui donna le jour à la race des mutants dévoreurs en 4951. Ces monstruosités, échappant au contrôle de leurs maîtres, ne furent exterminés de justesse qu'avec l'aide des Guerriers de Fer. Les Bélals, quant à eux, étaient trop humains et trop doux pour être des guerriers efficaces Ils furent livrés à l'abandon par leurs maîtres en 5045. Un des disciples suggéra un jour une alternative à la manipulation génétique : créer une armée d'êtres mécaniques. Le premier cyborg vit le jour en 5246, grâce à la connaissance des Lhorims, bel et bien esclaves de la Confrérie. La production de ces créatures avait beau être longue et délicate, petit à petit, un corps armé totalement dévoué à la confrérie se garnissait de guerriers redoutables.

Position Actuelle

La rupture officielle de la confrérie avec l'église de la Technothéologie ne saurait tarder. En effet, son armée de cyborgs et ses lhorims assurent dorénavant à Gianni une relative sécurité face aux chasseurs d'hérétiques qui pourraient lui être envoyés en représailles. En attendant, Gianni a eu un grand nombre d'années pour aboutir à un développement économique faisant de lui et de sa confrérie une des plus grandes richesses de Sicilia, et peut être même d'Europe. C'est son actuel bras droit, Ferando Minacci, qui gère son incroyable fortune. En sous main, et sans même qu'il en soit vraiment au courant, Gianni contrôle de nombreuses boutiques siciliennes : boulangeries, apothicaires, boutiques de vêtements, chapeliers, chausseurs, argenterie, porcelaine, produits de luxe, armureries, bibliothèques, et bien d'autres encore, dont plusieurs sur le continent. Il subventionne des entreprises d'ébénisterie et les artistes en échange d'une partie des bénéfices, et plusieurs navires ont permis d'établir un commerce avec le continent.

Eran Meyppa, le troisième immortel, est un des conseillers du Roi-Prince. En fait, c'est une oreille et un oeil à la cour royale au service de Gianni, qui lui permet d'être au fait de la plupart des décisions qui se prennent en haute instance. Eran surveille tout particulièrement les dignitaires granbretons, à l'affût de la moindre information qui pourrait être retournée contre eux. Il a même indirectement attisé la rivalité entre Horatio et Duhann, par de savants complots impliquant les renards eux-mêmes !

Le Monastère

C'est un monument perdu sur les pentes du volcan sicilien, l'Etna. Il date de plusieurs millénaires. Sa tour principale abrite les machineries qui plient la volonté de la Reine Lhorim. Le prochain chapitre de cette campagne est consacré à sa description. Les locaux ont été au fil des années détournées de leur utilisation première. Maintenant, les longs corridors de pierre nue abritent également des machines complexes et effrayantes, tandis que leurs occupants sont essentiellement des cyborgs.







La Reine des Lhorims

Elle est enfermée dans la plus haute tour du monastère. C'est en la torturant que la confrérie s'assure de la loyauté de ses fidèles, car un lien mystique les unissant, chaque membre de la colonie terrienne souffre en même temps qu'elle. Si elle venait à mourir... Dans leurs lettres, les immortels en font souvent référence sous le nom de Florin. D'après la légende, Florin a été le dernier détenteur du secret de l'éternelle jouvence. Or, c'est justement cela que la Reine a apportée en premier lieu à la confrérie. Ayant trouvé l'analogie amusante, les Sorciers Gris ont adopté cette habitude. L'accès à sa chambre est limitée à Gianni seulement. En effet, les années ont aiguisé un sentiment de paranoïa, et il soupçonne les autres de convoiter sa source de pouvoir. Il surveille particulièrement ceux qu'il a fait immortels, comme lui.

Escarmouches sur les Docks

Jouer cette aventure de manière indépendante :

Si les aventuriers n'ont que peu ou aucune moralité, un marchand peu scrupuleux pourrait les engager afin de saborder les affaires d'un concurrent un peu trop habile. La Belle Marchande, Le Dirmanir et l'entrepôt seront tous les trois à détruire par les aventuriers, sans aucune aide de la part de la résistance, bien que le marchand en question, peut-être pour motiver les aventuriers, soit un peu trop à la solde de l'empire. Ils disposent d'une semaine pour mener à bien la destruction des trois fonds de commerce, et il est évident que la destruction de l'un va entraîner une surprotection des autres dès le lendemain... Vous pouvez choisir l'identité des deux marchands concurrents comme vous l'entendez.

Retour à Messine

Umbro et Ormiella entretiennent des relations plutôt orageuses. Ils ne s'adressent que rarement la parole. Les amis bélals en sécurité, la stratégie proposée consiste à faire sortir Gianni de sa tanière, puisque personne ne sait où il se trouve. Pour cela, attaquer ses intérêts financiers, et il en dispose en grande quantité ! Ormiella a eu l'occasion de dresser une liste de boutiques de Messine appartenant à Gianni. Après qu'Umbro ait contacté quelques uns de ses anciens amis de la résistance, trois petits groupes vont se former. Chacun d'eux devra s'occuper d'un des commerces de Gianni. Ormiella, quant à elle, devra se faire remarquer par les sbires de Gianni pour marquer son retour. Inévitablement, Gianni devrait tenter quelque chose contre la jeune femme. Ce sera l'occasion de localiser le sorcier.

Umbro recevra le renfort de quatre résistants : Barto, Manccini, Felipe et Cristo. Le plan prévu est le suivant, trois groupes se formant. Le premier sera constitué d'Umbro, Manccini et Barto ; le second de D'Ari, Vorble et Felipe ; enfin le dernier des aventuriers et, éventuellement, Cristo en renfort. La responsabilité de l'attribution des tâches reviendra finalement aux aventuriers. L'un des groupes devra saborder la Belle Marchande, le navire de Gianni disposant du plus grand tonnage de cargaison. Un autre s'occupera de la destruction d'une boutique de produits de luxe dans les riches quartiers de Messine. Enfin, le dernier devra incendier un entrepôt d'épices sur le port. La difficulté de ces missions étant inégale, le Maître peut décider d'accorder l'adversité aux compétences de ses joueurs.

Des achats nocturnes au marché noir de Messine permettront aux aventuriers de s'équiper convenablement s'ils le désirent. Les fonds nécessaires aux achats peuvent être avancés par Lardos, qui sera trop content de pouvoir se débarrasser de la concurrence qu'exerce Gianni sur le marché. C'est aux PJs de penser à cet éventuel allié. Il faudra agir très vite, Ormiella commençant à attirer l'attention sur elle un jour avant que les actes de vandalisme ne soient perpétrés.

La Belle Marchande

Il s'agit d'un grand navire marchand à double mature, dont la figure de proue est une plantureuse jeune femme aux seins nus, tenant dans ses mains levées une cruche qu'elle tient à demi renversée.

Connaissance du Monde Ancien

Il s'agit d'un hommage à certaines croyances du Tragique Millénaire, selon lesquelles chaque homme est régi par un signe zodiacal fixant sa destinée. La Belle Marchande arbore l'effigie du Verseau.

L'équipage du navire, la nuit, est réduit à sa plus simple expression. Entre deux longs voyages, les marins préfèrent passer la nuit à terre avec des prostituées ou fêter leur retour à grand renfort de bière. Cela ne laisse qu'une garde minimale sur le navire, sauf lorsque les cales sont encore pleines, ce qui sera le cas lors de cette aventure. Les personnages, afin de saborder le navire, auront à enfreindre le couvre-feu, ce qui implique quelques jets en Se Cacher afin d'éviter les patrouilles granbretonnes. Heureusement, en cas de problème, les rues du port sont suffisamment obscures et tortueuses pour semer des soldats en lourdes armures de plaques. Ensuite, ils devront voler / acheter / emprunter une barque ou se rendre jusqu'à la Belle Marchande à la nage. Puis la méthode de sabordage est laissée libre.

Garde de la Belle Marchande

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	14	11	10	12	14	13

Points de Vie : 14 **Armure** : Gilet de Cuir, 1D4 - 1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hachette	40 %	2D6 + 1	40 %

Compétences : Nager 63 %, Grimper (Gréements) 84 %, Faire un Noeud 72 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Sicilien - /50, Langue Commune - /48.

Description Physique : 1.68 m, 67 kg, corpulence moyenne, 25 ans, yeux clairs, cheveux sombres, culotte courte arrivant jusqu'aux genoux, chemise à manches courtes, surcot de cuir, teint bronzé, visage souvent buriné par le soleil et les intempéries, pieds nus.

Atteindre la cale du navire afin de le saborder demandera plusieurs jets de Déplacement Silencieux, ainsi qu'une hache ou un outil susceptible de créer une voie d'eau. Eventuellement, il y a dans la cale de l'huile d'olive qui pourrait aider à démarrer un bon feu de bois... Une fois l'alerte donnée (que ce soit par le vigile ou par une fausse manoeuvre de la part des PJs), une douzaine de marins (mêmes caractéristiques) quitteront l'entrepont où ils passent la nuit pour repousser les intrus. Dès que cela lui sera possible, elle cherchera à éteindre l'incendie ou à colmater les brèches. Néanmoins, si les PJ font preuve d'aptitudes à la sorcellerie (emploi d'objets technologiques spectaculaires), il y a 30 % de chances pour que les marins fuient le navire à la nage, ou encore se rendent. Il restera toujours un ou deux meneurs pour créer des difficultés. A l'appréciation du MdJ...







Le Dirmanir

C'est le nom de cette boutique située dans les Beaux-Quartiers de Messine. De taille modeste, elle se présente sous la forme d'une boutique avec un comptoir et une caisse enregistreuse mécanique décorée de nombreuses frises et gravures.

Une porte donne sur un cagibit où le commerçant laisse ses effets personnels. Au fond de ce local, un escalier conduit à la cave où sont entreposés les biens destinés à la vente. Bien sûr, entrer par effraction dans cette boutique n'est pas aisé. Toutes les fenêtres sont munies de solides barreaux de bronze et les portes sont blindées.

Malgré leur qualité, il est possible de crocheter les serrures. Cependant, le voleur devra agir prestement en raison des nombreuses patrouilles qui circulent dans ce quartier. Une poursuite serait plus éprouvante pour les personnages que sur les docks, car les rues sont plus espacées et mieux éclairées par la lune. Il faudra sans doute plusieurs jets de CONx5 pour distancer les poursuivants, et éventuellement des jets en Se Cacher.

Le Dirmanir tient son nom d'une princesse Perse, et offre essentiellement des produits orientaux : tapis épais et luxueux, diverses essences rares, plumes, perles et bijoux de prix, soie diaphane, et maroquinerie de qualité. Mais plus secrètement, le gérant du Dirmanir est impliqué dans un traffic d'enfants destinés à devenir esclaves «exotiques» dans les palais des riches siciliens ou italiens. Il n'est pas impossible que plusieurs enfants du Moyen-Orient soient séquestrés dans la cave du Dirmanir.

La sécurité est assurée par un unique garde, qui passe généralement ses nuits dans l'hébétude des brumes éthyliques. Ses caractéristiques tiennent compte de la diminution de ses capacités par l'alcool. En cas d'effraction, il devra réussir un jet d'INTx5 pour comprendre ce qui se déroule et agir. Sinon, il pourrait être pris d'un rire hystérique et finira par s'endormir dans ses propres sanglots.

Si les joueurs décident de piller le magasin, le MdJ devra leur demander de faire un jet en Evaluer un Trésor (un seul à chacun). Selon la qualité du jet, il leur accordera des biens de plus ou moins grande valeur (1D6x100 lires d'argent, par exemple), sachant que les pilleurs ne s'attarderont certainement pas sur des objets lourds, grands ou encombrant. S'ils le font tout de même, une patrouille nocturne, lors d'une course-poursuite, pourrait bien les pousser à se débarrasser de leur butin pour ne pas se faire rattraper...

Garde du Dirmanir

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	14	15	08	07	07	12

Points de Vie : 17 **Armure** : Armure de Cuir, 1D6 - 1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Sabre	34 %	2D6 + 2	31 %

Compétences : Ecouter 36 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Sicilien - /40

Description Physique : 1.86 m, 97 kg, corpulence moyenne, 47 ans, yeux gris et embués par l'alcool, cheveux bruns grisonnants, front dégagé et calvitie naissante, paupières lourdes, traits tirés, haleine très chargée, dents gâtées, forte odeur corporelle, panse proéminente, armure de cuir râpée et tâchée, culottes grises rayées, souvent une bouteille de vin à la main.

L'Entrepôt

Quatre entrepôts du port de Messine appartiennent à Gianni. Le plus important couvre plusieurs milliers de mètres carrés et est très proche de la capitainerie. C'est celui-ci qui devra être pris pour cible. L'entrepôt a connu quelques dégâts lors de la prise de la ville par les granbretons, mais a survécu. Seules traces de combat : des trous dans la toiture ont été colmatés, et quelques unes des poutres formant la solide structure du bâtiment ont été cruellement marquées par des tirs de lance feu.

Le périmètre de l'entrepôt est cerclé par un haut grillage barbelé de 3 mètres de haut. Des panneaux interdisent l'accès à tous sauf au personnel, et d'autres préviennent de la présence de chiens de garde. La gigantesque cour est encombrée de caisses de bois vides, et des traces de déjections canines confirment la menace des panneaux.

Il y a au total sept robustes mastiffs. Chacun d'eux est entraîné pour tuer et seul le maître chien est à l'abri de leurs crocs. Des entrées à battant ont été spécialement aménagées en de nombreux endroits pour permettre aux chiens une excellente mobilité dans la cour ou dans l'entrepôt. Dans un premier temps, les intrus n'auront aucun contact visuel avec les animaux, mais vous êtes libres de les faire attaquer par l'un d'eux au moment le plus propice pour l'ambiance. A partir de ce moment, les autres arriveront en 1D6 rounds pour déchiqueter les intrus.

L'autre alternative consiste à donner 25 % de chances par minute aux chiens de découvrir les intrus.

Vous pouvez à loisir tester les compétences de Mouvement Silencieux des aventuriers, ainsi que celles d'Ecouter ou Sentir des chiens de garde.

Chiens de Garde

	1	2	3	4	5	6	7
FOR	13	14	18	15	15	13	12
CON	13	15	12	14	11	16	10
TAI	11	10	12	12	15	10	11
INT	5	4	1	5	6	6	5
POU	8	9	5	8	8	8	8
DEX	16	16	15	11	10	13	15
PV	13	15	12	14	14	16	10
PA	1	1	1	1	1	1	1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	50 %	1D8	-

Compétences : Embuscade 35 %, Se Cacher 60 %, Sentir 55 %, Ecouter 50 %, Voir 60 %

Description Physique : puissants mastifs d'une centaine de kg, palette de fourrure brune, poil ras, mâchoire puissante et gueule envahie par la bave, griffes non taillées, collier cerné de pointes de métal.

L'entrepôt est rempli de milliers de caisses empilées contenant diverses fournitures : épices, étoffes de luxe, grains, bouteilles de vin, cordes, peaux de cuir tanné destinées à la confection de vêtements ou d'armures, tapis, rideaux, poteries perdues dans la paille... etc.

De jour, les entrepôts grouillent de dockers chargeant ou déchargeant les caisses, sous l'oeil attentif de contremaîtres et de quatre maîtres-chien. Ferando avait l'habitude de rendre visite à ses employés une fois par semaine avant sa mort.







De nuit, l'activité est presque nulle. Les seuls gardes sont les chiens en totale liberté (généralement ils se couchent à l'extérieur de l'entrepôt sur des paillasses) et un maître-chien, qui patrouillent les locaux. Nous vous suggérons de vous reporter à l'île brisée (page 57) pour les règles concernant l'utilisation des fouets plombés. Celui du maître chien est reliée à une batterie externe qui lui permet de rajouter 1D6 points de dégâts de choc électrique à chaque coup porté. Ces dégâts supplémentaires ne sont pas absorbés par les armures, et sont doublés contre le porteur d'une armure métallique. La réserve d'énergie n'autorise que dix chocs électriques. La tactique employée par ces gardes est la suivante. Les chiens tenteront de submerger par le nombre des intrus isolés, et laisseront courir leurs crocs sur leur gorge. Sur un petit groupe d'individus, le maître-chien interviendra, essayant d'immobiliser le bras d'arme d'un des intrus tandis que ses chiens le déchirent. Ceci fait, il prendra une autre cible que ses chiens attaqueront comme précédemment.

Conclusion

Les autres groupes ne devraient pas avoir trop de mal à accomplir leur mission. Aussi, pourrez vous en décrire les effets au terme de la mission des aventuriers. Par exemple, ils auront l'occasion de constater que dans le port, la Belle Marchande est déjà en train de brûler depuis un petit moment, monopolisant l'attention des miliciens du feu. D'autres navires sont mystérieusement coque à coque avec la Belle Marchande, contre toutes les lois de navigation habituelles, et la propagation des flammes d'un navire à l'autre donne beaucoup de travail aux pompiers. De même, la boutique, après avoir été soigneusement pillée, a été livrée aux flammes et s'est effondrée, les vieilles poutres de bois formant sa superstructure trahissant le vieux toit fatigué. Enfin, les entrepôts connaissent eux aussi la destruction par les flammes, causant pour plusieurs milliers de lires d'argent de perte à l'empire financier de Gianni.

MC100-03 Mk I «Maître-Chien»

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	11	15	12	12	17	12

Humanité : 85 **Points de Vie** : 14

Armure : Armure de Cuir, 1D6 - 1 et Structure Légère, 1D4, pour un total de 1D4 + 1D6 - 1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Fouet Plombé	70 %	1D3 + 2D6	-

Compétences : Eviter 72 %, Pister 35 %, Ecouter 80 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Sicilien - /60, Langue Commune - /40

Modules : Un Module d'Ecoute (+ 40 % en écouter, déjà comptés) et un Traceur thermique (+ 35 % en Pister, déjà comptés) lui permettent d'assurer une bonne surveillance. Son module d'Energie externe (10 points d'énergie) alimente son fouet plombé.

Autonomie : 10 jours

Description Physique : 1.86 m, 89 kg, corpulence moyenne, 25 ans, plutôt maigre, culottes vertes, tunique de cuir marron, sandales, passe montagne de cuir ne révélant que le visage, porte un long manteau kaki contre les intempéries, paume de la main droite métallique (énergie externe).







La Mafia Sicilienne : Exploitation du Mouvement Docker

Les docks fourmillent de ces hommes nécessaires au chargement ou déchargement des cargaisons des navires. Ils sont regroupés en syndicats travaillant pour les guildes marchandes qui leur assurent du travail au moins trois fois par semaine.

Une journée de travail est facturée par les syndicats 20 lires d'argent par docker employé, mais celui-ci ne touche que 3 lires d'argent à la fin de sa journée.

A Messine règne une rude concurrence entre ces hommes, exploitée par les guildes marchandes qui en profitent pour les faire travailler plus pour moins cher.

C'est pourquoi l'arrivée de nouveaux dockers est souvent considérée comme autant d'intrusions et que les vieux dockers sont tout sauf sympathiques avec les jeunes. Un nouveau sur le marché, c'est encore du travail en moins. S'il y a beaucoup de boulot, il y a encore plus de dockers.

En 5297, une émeute a éclaté sur les docks. Les dockers en ont profité pour régler leurs comptes avec les syndicats. Ceux-ci, arrosés de lires par les guildes, ont favorisé le sur-emploiement sur les docks, permettant ainsi de renvoyer les dockers les plus gourmands, et donc de payer les autres moins cher.

La concurrence entre les dockers entretenue, la tension entre ceux-ci n'a cessé d'augmenter, au profit des guildes et des syndicats.

L'intervention de la milice y a finalement mis bon ordre, et des pour-parlers ont été engagés. Des résolutions ont été prises, mais la situation est vite redevenue la même. Il y a trop de défavorisés qui voient le travail sur les docks comme l'emploi le plus facile à obtenir et qui finissent exploités par les syndicats.

La surpopulation des docks a favorisé le développement de la contrebande, de la prostitution, des ventes d'alcool ou de drogues, et même la création d'une organisation mafieuse spécialisé dans le vol des cargaisons : leurs dockers se mêlent à ceux qui déchargent les bateaux et profitent de la foule pour acheminer la cargaison vers leurs entrepôts. Face à une efficacité si redoutable, les miliciens et les employés de la capitainerie ont du mal à réagir.

Epilogue

Ormiella est parvenue à faire remarquer sa présence indiscrète aux hommes de Gianni. On parlera beaucoup le lendemain de tous ces mystérieux incendies de la nuit, mais très vite événement sera éclipsé par un autre tout aussi spectaculaire. Personne n'ignorera longtemps la nouvelle du char de combat tracté par deux puissants hongres, dont les roues étaient armées de lames folles, et qui a semé mort et mutilation dans la foule du quartier des pêcheurs avant de disparaître. Ormiella fait partie des miraculés qui ont réussi à se mettre à l'abri à temps, bien qu'une des lames lui ait labouré la cuisse gauche. Il ne semble pas y avoir de doutes. La guerre avec Gianni est définitivement ouverte.

La Riposte des Sorciers Gris

Ormiella est actuellement convalescente. Sa blessure subit des complications assez graves. Il semblerait que les lames du char étaient souillées ou enduites d'un quelconque poison.

Très vite, la fièvre s'emparera d'elle, et son état physique ne cessera de se détériorer, rendant son transport impossible. Toutes les victimes du char connaissent les même complications, accréditant la thèse de l'empoisonnement des lames. Les apothicaires de la ville sont débordés, car les blessés de l'attaque du char se comptent par dizaines. Mais ils sont totalement impuissants. Un personnage ayant un niveau minimum de 80 % en Connaissance de la Médecine arrivera à stabiliser pour 1D6 + 2 jours l'état de la jeune femme. Les autres n'arriveront même pas à la soulager de sa douleur.

L'Auberge du Poisson d'Argent sera transformé en camp retranché des aventuriers. Ormiella ne pouvant être transportée, l'auberge sera fermée à la clientèle, et portes et fenêtres seront barricadées, dans l'attente d'un éventuel assaut de Gianni. Nouvelles prises des autres victimes, elles succombent une à une à leurs blessures, arrivées au seuil de leur résistance physique. Le même sort semble guetter Ormiella d'ici les prochaines heures. La nuit se passera en une veillée forcée, en raison des râles de douleur d'Ormiella qui ne cesseront de croître en intensité, malgré tous les soins d'un éventuel médecin.

Faîtes inexorablement monter la tension en laissant présager l'attaque à venir : un silence inquiétant dans le quartier ; aucune patrouille n'est encore passée ; le couvre-feu est trop bien respecté pour un soir d'été, des ombres furtives se glissent sous des porches mal éclairés... Tous les artifices sont bons pour stresser et mettre mal à l'aise vos joueurs. Ils doivent comprendre que ce soir est le grand soir...

L'Attaque

Gianni a décidé d'en finir. Ayant scellé le sort de la jeune femme, il veut également éliminer ses amis et les aventuriers. Il va pour cela envoyer ses dix meilleures machines de combat (nombre à adapter à celui des aventuriers et de leurs éventuels alliés), toutes gavées d'énergie et armés le plus terriblement possible. Comme il ne veut leur laisser aucune chance, elles seront appuyées par quatre fidèles de la Confrérie.

Les lhorims asservis patrouilleront sous leur forme invisible le patté de maisons pour prévenir l'intervention de granbretons ou de miliciens, et empêcheront également que des gens du quartier n'aillent chercher de l'aide. Pour cela, leurs pouvoirs affectant les émotions leur seront utiles. Ce soir se régleront des comptes personnels...

Chronologie des Evénements

Un tour normal de mêlée durant 12 secondes, il y aura 5 rounds de combat par minute. Ce qui veut dire que les personnages auront à tenir environ 20 rounds de combat contre les cyborgs. Faîtes que ce soient les plus longs rounds qu'ils aient jamais à jouer...

2h05 (rounds 1 à 5)

Les cyborgs de combat font une entrée fracassante dans l'auberge, toute la façade extérieure donnant sur la rue s'écroule, sapée aux fondations par de petites charges explosives. Ils déclenchent toutes les alarmes et s'empêtrent dans tous les pièges éventuellement installés par les PJs. Dès qu'ils le pourront, les cyborgs engageront le combat







de contact, après avoir largement utilisés leurs armes de jet s'ils en ont besoin. C'est le seul moment où les PJs pourront gagner quelques rounds de répit. Si aucune précaution n'a été prise et si l'attaque est une surprise totale (comment ça, vos joueurs ne sont pas paranoïaques ?), 1D3 rounds suffiront aux cyborgs pour se ruer au contact (à coups de super-bonds, par exemple). Le combat se déroule maintenant de manière totalement indépendante des événements de l'extérieur.

2h06 (rounds 6 à 10)

Une patrouille de chats granbretons passe à proximité du quartier. Alertés par le bruit de la bataille, ils se hâtent. Les lhorims utilisent leurs pouvoirs hypnotiques pour les figer sur place.

Trois des fidèles de Gianni entrent à leur tour dans l'auberge pour aller achever les blessés.

Le quatrième s'en prend à la troupe de badauds à moitié endormis qui se rassemble devant l'auberge en ruine, regardant depuis l'extérieur le combat (que l'on espère titanesque) qui se poursuit. A l'abri dans son char, le fidèle laisse ses deux hongres charger au hasard dans la foule.

2h07 (rounds 11 à 15)

Une milice sicilienne arrive également sur les lieux et est figée comme les chats granbretons par les lhorims.

2h08 et plus (rounds 16 et plus)

(Ou dès que les aventuriers commencent à avoir de sérieuses difficultés de survie).

Le lhorim renégat se présente à ses frères. Il leur demande une ouverture de l'esprit afin de pratiquer une communication totale. Ils refusent. Le renégat disperse instantanément leur énergie, les tuant. Les granbretons et les miliciens sortent de leur transe et vont prêter main forte aux défenseurs qui leur seront désignés par les gens du quartier, une fois l'homme en char mis en fuite par quelques tirs de lance feu.

Les instants qui suivent sont une frénésie destructrice dont les victimes seront finalement les cyborgs. Ceux-ci combattront jusqu'à la destruction totale ou l'accomplissement de leur mission.

Alors que retentissent partout dans le quartier les sifflets appelant des renforts miliciens ou granbretons, le lhorim apparaîtra devant les PJs. Ceux-ci reconnaîtront immédiatement la silhouette qui les avaient secourus dans leurs geôles. Elle les priera de la suivre s'ils veulent des explications et surtout s'ils ne veulent pas tomber entre les mains des granbretons. Ceux-ci sont réputés pour régler les cas de conflits par l'élimination systématique de tous les belligérants. De plus, une fois emprisonnés, Gianni aura de multiples occasions de les faire assassiner.

S'ils refusent, le lhorim disparaîtra et les personnages seront forcés de suivre les granbretons qui les auront désarmés. Ils exigent des explications, et malgré les protestations des miliciens, ils vont les emmener dans leur caserne personnelle. Ils emporteront avec eux les restes des cyborgs, dans le but évident de les faire analyser. Le quartier étant bouclé, les chats, maintenant appuyés par des sangliers, des rats, des mouches, et des fourmis, vont veiller à faire disparaître tous les témoins du combat (les miliciens y compris). Le renégat reviendra à la charge pour libérer les PJs après avoir absorbé les restes d'énergie de ses frères lhorims morts. A grand renfort d'illusions et de suggestions mentales, les aventuriers auront plusieurs occasions de s'enfuir.

S'ils acceptent les propositions du renégat, ils auront la surprise d'être ignorés par les granbretons qui arrêteront des doubles imaginaires des aventuriers. Le renégat les pressera de quitter au plus







vite le quartier, car malgré l'énergie qu'il a volé à ses frères, il ne pourra maintenir les illusions et les suggestions hypnotiques leur assurant la liberté bien longtemps. Dans ce cas également, le quartier sera bouclé, les témoins gênants éliminés et les restes des cyborgs précieusement récupérés.

Quant à Ormiella, elle aura succombé au mal qui la rongeait durant le combat. Le renégat le leur annoncera le plus tard possible et empêchera quiconque de faire demi-tour (surtout Umbro) en utilisant à nouveau des suggestions hypnotiques.

Un Souffle Epique

Parmi les amis d'Umbro et les quatre résistants, à vous de décider qui est tombé au combat. Contez à vos joueurs comment ils sont tombés au fûr-et-à-mesure, sans ménager les clichés d'héroïsme lors d'un combat épique.

Ces événements sont l'occasion de faire monter la tension d'un cran supplémentaire chez vos joueurs. Ils doivent avoir l'impression d'être oppressés par les événements, d'avoir été littéralement laminés par les cyborgs.

N'hésitez pas à gonfler les caractéristiques de ceux-ci si vos joueurs sont du genre plutôt puissants. Ils doivent avoir l'impression d'avoir survécu par miracle (ce qui est le cas, car sans l'intervention du renégat...).

Plus votre interprétation aura été brillante lors de ce chapitre, plus le charisme du lhorim renégat sera sensible pour vos joueurs. Lui seul peut maintenant les mener jusqu'à Gianni. Il doit quasiment s'imposer comme un allié, voire même un ami, auprès des aventuriers. Car pour l'ultime chapitre, la confiance sera plus que jamais de mise.

Pendant ce Temps

Pendant que le lhorim entraîne les aventuriers hors de la ville, les granbretons convoquent tous leurs scientifiques présents dans la ville. Ils ont vite réalisé que les cyborgs sont des machines trop puissantes pour être sans intérêt.

Il leur faut maintenant soit se les allier d'une manière ou d'une autre, soit les détruire. Des serpents, des furets, des lézards et même des vipères affluent dans les casernes avec tout leur matériel. Leur ballet d'ornithoptères éveillera certainement les habitants de la ville.

Toute la nuit, les cerveaux granbretons vont travailler sur les cyborgs, tandis que de nombreux ornithoptères messagers partiront vers la Granbretanne et vers le continent.

Horatio et Duhann arriveront durant la nuit, et renseignements pris, le chat qui a instauré cet état d'urgence sera immédiatement promu Commandeur de son ordre (Horatio en a le pouvoir, en temps que Gouverneur de la Sicile et chef de toutes les armées qui y sont basées).

Au petit matin, les premiers rapports tombent. Les technologies employées pour l'élaboration des cyborgs sont classiques, à quelques exceptions près. En effet, certains mécanismes vitaux sont totalement étrangers à notre culture.

Encore une journée plus tard, les vipères auront réussi à récupérer la mémoire d'un des cyborgs, et à la décrypter : maintenant, l'existence des lhorims est connue. De même que celle de la Confrérie des Sorciers Gris. La localisation des précieux laboratoires et de la Reine sont clairement implantés dans la mémoire du cyborg.

De nouvelles perspectives d'avenir se présentent pour la Granbretanne. Le Roi Empereur Huon sera très content...

Fin de l'intermède.

Les Forces en Présence

Les cyborgs envoyés par Gianni sont de la toute dernière génération conçue. Puissantes machines de combat, elles sont spécialisées dans l'invasion des places fortes et dans l'extermination à vue des défenseurs. Totalement déshumanisés, ils ne craignent aucune blessure, aucune opposition. Parfaites machines de guerre, elles ne s'arrêteront qu'après leur destruction totale ou l'accomplissement de leur mission.

Si vous utilisez les règles sur la Santé Mentale, vos PJs auront l'occasion de perdre 1D8 points de SAN (1D3 si le jet est réussi) en reconnaissant certains des cyborgs comme étant leurs anciens compagnons de cellule !

• MAC500-1 Mk II «Hache»

Hache est l'exemple même de la bestialité associée à la mise à mort froidement réfléchie. Au combat, il adapte son comportement au nombre de ses adversaires. S'ils sont plusieurs, il cherchera à les mutiler un à un avec son bras tronçonneuse, parant autant que possible les coups avec sa hache de bataille. Si un seul adversaire lui fait face, il donnera un coup de hache à sa DEX normale, puis un coup de tronçonneuse à sa DEX/2. Il ne parera pas, gardant toute sa confiance en son armure externe.

S'il est confronté à trop d'ennemis à la fois, il choisira de sauter au-dessus de ses assaillants jusqu'à une position plus avantageuse. S'il perd plus de la moitié de ses points de vie, il se jettera dans la mêlée dans la ferme intention de tuer un maximum de cibles, frappant deux fois par round et ne parant plus. Ce comportement suicidaire sera accompagné par un hurlement silencieux, ses cordes vocales ayant été supprimées. Hache dévoile toute son efficacité dans des espaces restreints, voire totalement clos. S'il le peut, il essaiera de prendre position dans un escalier où il pourra laisser «parler» ses armes.

MAC500-1 Mk II «Hache»

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
19	14	16	15	8	15	0

Humanité : 0

Points de Vie : 18

Maladie Mentale : suicidaire

Armure : Armure externe, 3D6/1D8

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Bras Tronçonneuse	65 %	4D6	38 %
Poing (gauche)	80 %	1D3 + 2 + 1D6	40 %
Coup de Pied	45 %	2D6 + 3	-
Hache de Bataille mg	50 %	1D8 + 2 + 1D6	50 %

Compétences : Voir 44 % (88 % vision infrarouge), Ecouter 39 %, Sentir 33 %, Sauter 60 %, Grimper 40 %

Modules : Vision de jour, Ecoute, Analyse Olfactive, Analyse Tactile, Vision infrarouge. Armure externe. Bras Tronçonneuse (autonomie : 50 rounds). Main d'acier (bras gauche, et les deux jambes). Saut (5 mètres de hauteur et 10 mètres en longueur). Caractéristiques supérieures : FOR (+ 4), CON (+ 1), et DEX (+ 1)

Autonomie : 12 jours







• MAC500-2 Mk II «Tourelle»

Tourelle est la principale puissance de feu du commando. Il est de loin le plus déshumanisé de tous : La moitié supérieure de sa tête est remplacé par divers senseurs hyper-sophistiqués. Sur son épaule droite pointe un laser monté sur un petit bras articulé. Il possède l'équivalent de quatre bras. Le supérieur gauche est une bouche de lance-flammes, tandis que le droit propulse trois javelines d'un mètre chacune. Les deux inférieurs sont des canons propulsant des billes d'aciers avec la même puissance qu'une fronde.

Dès que Tourelle a investi une place, son radar couplé à sa vision infrarouge lui permet de localiser précisément toutes ses cibles. Alors il commence à tirer, cinq fois par round durant les 3 premiers rounds, puis trois fois par round une fois que ses autres armes sont épuisées.

Rang de Tir	Rounds 1 à 3	Rounds suivants
DEX x2 (40)	Javeline	-
DEX x1 (20)	Lance Flamme	Propulseur
DEX x1/2 (10)	Propulseur	Propulseur
DEX x1/3 (6)	Propulseur	Laser d'épaule
DEX x1/4 (5)	Laser d'épaule	-

Sa stratégie consiste à se débarrasser le plus vite possible des javelines, qui sont encombrantes et du lance flamme qui peut exploser si la bonbonne est touchée. Si cela devait arriver, l'explosion le consumerait mais toutes les personnes dans un rayon de 2 m autour de lui (les autres cyborgs compris) endureront 2D6 points de dégâts. Tourelle utilisera son lance flamme pour créer plusieurs foyers d'incendies plutôt que pour tirer sur les aventuriers. Cependant, il ne dédaignera pas l'utiliser sur une cible facile.

Le défaut de Tourelle est d'être inconscient du danger. Il est capable de monter au contact et d'utiliser ses armes en mêlée. Il parera alors avec un de ses propulseurs qu'il n'utilisera donc pas. Un sourire dément déforme ce qui reste de son visage. Gravement blessé par un coup, il éclatera de rire.

MAC500-2 Mk II «Tourelle»

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	15	9	12	5	20	0

Humanité : 0 **Points de Vie** : 15

Maladie Mentale : Insouciant du danger

Armure : Armure externe, 3D6/1D8

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Lance flamme	40 %	4D6	-
Laser d'épaule	60 %	2D6	-
Lance javeline	50 %	1D8 + 2	-
Propulseur x2	60 %	1D8	40 %

Compétences : Voir 95 %, Ecouter 91 %, Eviter 80 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Sicilien - /50, Langue Commune - /30

Modules : Radar 360°, Vision infrarouge, Super-Ecoute. Armure externe. Lance flamme (Autonomie : 3 tirs). Laser d'épaule (Autonomie 20 tirs). Lance javeline (Autonomie 3 tirs). Propulseur de billes d'acier (Autonomie 30 tirs). Caractéristique supérieure : DEX (+ 6).

Autonomie : 12 jours

Un aventurier peut, sur un jet d'Attaque critique, détruire une localisation particulière de Tourelle. Par exemple, la bonbonne de gaz pour le lance-flammes, ou ses modules sensitifs. Dans le dernier cas, totalement aveugle, Tourelle tirera au hasard dans la pièce.

• MAC500-3 Mk II «Tank»

Tank ressemble à un char d'assaut moderne de taille réduite, et dont la tourelle serait remplacée par son tronc. Trois puissants phares éclairent en permanence devant lui pour chasser l'obscurité dont il a peur (séquelles du séjour dans les cellules de la Confrérie). Cette lumière peut éblouir des adversaires qui se trouveraient devant lui. Ils sont éblouis à moins de réussir un jet de POUx5 à chaque round. En cas d'échec, ils combattent à moins 75 %. Les deux mains de tank ont été remplacées par le fer de deux puissantes haches de bataille. Malgré son imposante structure, la partie humaine de Tank est relativement mal protégée. Son point faible réside dans le fait qu'il ne peut pivoter sur son châssis comme le fait la tourelle d'un tank normal, et qu'il peut rencontrer des difficultés à manoeuvrer dans un espace restreint. S'il ne combat pas de face, retranchez 25 % à toutes ses attaques. Il sera impuissant face à un ennemi dans son dos, mais appellera à l'aide ses compagnons. Souvent, Tank aime bien faire une feinte avec ses haches et avancer brutalement sur son adversaire pour l'écraser. S'il réussit son attaque, la victime a droit à un jet sous sa DEXx3 ou sa compétence en esquiver, suivant celle qui lui est la plus avantageuse, pour l'éviter. Sinon elle endure 3D6 points de dégâts et passe sous les chenilles de Tank. Le round suivant, elle endurera automatiquement les dégâts. Si quelqu'un prend conscience de la peur du noir de Tank (jet réussi sous la moitié de la compétence en Psychologie), il pourra alors essayer de passer un sac autour de la tête de Tank. Celui-ci se figera alors de terreur en poussant un hurlement strident qu'il maintiendra jusqu'à ce que quelqu'un lui retire le sac.

MAC500-3 Mk II «Tank»

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	13	18	11	6	11	0

Humanité : 0 **Points de Vie** : 19

Maladie Mentale : Scotophobie (Peur de l'Obscurité). Perd ses moyens si plongé dans le noir.

Armure : Armure externe, 3D6/1D8

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache (x2)	60 %	1D8 + 2 + 1D6	70 %
Ecraser	40 %	3D6	-

Compétences : Voir 70 %, Ecouter 43 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Sicilien - /50, Langue Commune - /30

Modules : Vision de Jour, Ecoute, Analyse Tactile, Vision de Lumière Active x3. Armure externe. Chenilles (vitesse de pointe 35 km/h). Hache de poing (x2).

Autonomie : 12 jours

Les cyborgs qui suivent sont moyens et très peu spécialisés. Ils sont issus de la même série destinée à servir de piétaille dans l'armée cybernétique des Sorciers Gris.Leurs circuits sont beaucoup moins élaborés et leurs performances, en général, inférieures à celles des MAC de la série 500.Ils représentent néanmoins de dangereux adversaires qu'il ne faut pas sous-estimer, car ils sont aussi insensibles et impitoyables que les trois premiers déjà décrits.







Les Autres Cyborgs

Modules de la série 200

Vision de Jour ; Ecoute ; Analyse tactile ; Saut ; Cuirasse ; Main d'Acier (x2) ; 1 module d'armement supplémentaire ; Caractéristiques Supérieures x3 (+ 1D6 en FOR, CON et en DEX) ; Commandement (INT 07) ; Extension Mémoire (Connaissance de la Mécanique agissant comme Premiers Soins) et Cuirasse

Humanité : 0

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Sicilien - /45, Langue Commune - /30

MAC200-26 Mk I

POU 4 **DEX** 16

Maladie Mentale : Fou furieux si moitié des PV perdus (double les dégâts de force mais pare à moitié).

Points de Vie : 22 **Armure** : Cuirasse, 1D10 + 3/1D6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Poing	40 %	1D3 + 2 + 1D6	40 %
Laser occulaire*	40 %	2D6	
Epée à 2 mains	50 %	2D8 + 1D6	50 %

** Autonomie 3 coups. Incorporé à l'oeil gauche.*

Compétences : Eviter 54 %, Sauter 41 %, Conn. Mécanique 11 %

Autonomie : 12 jours

MAC200-27 Mk I

POU 5 **DEX** 13

Maladie Mentale : Xénophobie (Haine des étrangers. Attaquera les non-siciliens en priorité)

Points de Vie : 20 **Armure** : Cuirasse, 1D10 + 3/1D6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Poing	40 %	1D3 + 2 + 1D6	30 %
Laser digital*	40 %	2D6	-
Hache à 2 mains	50 %	4D6	50 %

** Autonomie 10 coups. Incorporé à l'index de la main droite*

Compétences : Eviter 32 %, Sauter 64 %, Conn. Mécanique 36 %

Autonomie : 12 jours

MAC200-28 Mk I

POU 6 **DEX** 11

Maladie Mentale : Suicidaire si moitié des PV perdus (frappe deux fois par round mais ne pare pas)

Points de Vie : 19 **Armure** : Cuirasse, 1D10 + 3/1D6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Poing	50 %	1D3 + 2 + 1D6	40 %
Hache MD	55 %	1D8 + 2 + 1D6	43 %
Jet de peinture*	45 %	Spécial @	-

** Autonomie 1 coup. Incorporé au bras gauche*

@ Aveugle si POUx5 manqué

Compétences : Eviter 52 %, Sauter 28 %, Conn. Mécanique 27 %

Autonomie : 12 jours

MAC200-29 Mk I

POU 5 **DEX** 16

Maladie Mentale : Claustrophobe. Deviendra fou furieux (voir plus haut) si acculé

Points de Vie : 17 **Armure** : Cuirasse, 1D10 + 3/1D6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Poing	35 %	1D3 + 2 + 1D6	30 %
Tronçonneuse*	60 %	4D6	48 %
Targe	40 %	2D6	61 %

** Autonomie 30 rounds*

Compétences : Eviter 35 %, Sauter 44 %, Conn. Mécanique 21 %

Autonomie : 12 jours

MAC200-30 Mk I

POU 7 **DEX** 23

Maladie Mentale : Sadique. N'achève jamais lui même ses cibles

Points de Vie : 20 **Armure** : Cuirasse, 1D10 + 3/1D6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Lance billes*	20 %	1D8	-
Epée longue	60 %	1D10 + 2 + 1D6	40 %
Poing	60 %	1D3 + 2 + 1D6	35 %

** Autonomie 10 coups. Incorporé dans l'abdomen, ne peut tire que devant, à chaque round. C'est une attaque supplémentaire.*

Compétences : Eviter 70 %, Sauter 40 %, Conn. Mécanique 26 %

Autonomie : 12 jours

MAC200-31 Mk I

POU 7 **DEX** 22

Maladie Mentale : Paranoïaque. Si moitié des PV perdus, attaquera quiconque passe à proximité.

Points de Vie : 17 **Armure** : Cuirasse, 1D10 + 3/1D6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Poing	60 %	1D3 + 2 + 1D6	40 %
Lance dards*	40 %	3D4	-
Grande Lance	50 %	1D10 + 1 + 1D6	50 %

** Autonomie 10 coups. Articulé sur épaule. Peut tirer à chaque round. C'est une attaque supplémentaire.*

Compétences : Eviter 30 %, Sauter 40 %, Conn. Mécanique 12 %

Autonomie : 12 jours







Les Disciples

Ce ne sont pas des guerriers. Leur rôle est de rediriger les cyborgs si ceux-ci s'éloignent un peu trop de leur objectif.

Eventuellement, ils pourront tenter d'achever les blessés où s'en prendre à des aventuriers peu impressionnants.

Ils s'esquiveront dès que les événements se compliqueront, laissant les cyborgs se démener avec leurs adversaires.

Eventuellement, s'ils sont capturés, ils pourront conduire les aventuriers au Temple de la Confrérie, mais essaieront de s'échapper à la première occasion.

Le quatrième disciple est le conducteur du char. Il ne pénétrera pas à l'intérieur de l'auberge, mais restera à l'extérieur afin de s'en prendre à la foule, pour satisfaire son sadisme.

Le char de guerre piloté par le disciple est en bronze solide (50 points de vie et 6 points d'armure) et ses roues sont équipées de mortelles lames tournantes.

S'il réussit son jet en Piloter un Char, il peut choisir soit d'écraser sous ses roues son adversaire, soit de lui trancher les cuisses à l'aide de ses lames.

Un jet d'éviter est nécessaire pour ne pas endurer les dégâts. Dans une foule, le conducteur peut pratiquer ces deux attaques en même temps sans faire de jet, à moins qu'il ne vise quelqu'un de particulier, auquel cas le jet devient nécessaire.

Les roues du char font 3D6 points de dégâts à la victime écrasée, et les lames tournantes 2D8 points de dégâts. Cette fois-ci, elles ne sont pas enduites du poison mortel qui a terrassé Ormiella.

Les Alliés

D'anciens camarades de résistance d'Umbro ont accepté de lui prêter main forte dans sa vendetta contre Gianni. Ce sont des hommes d'armes assez expérimentés dans les actions de guérillas, mais assez peu dans les combats rapprochés.

Cependant, ils devraient être relativement utiles comme force d'appoint. Nous rappelons les noms de ces hommes dans leur ordre de description : Barto, Manccini, Felipe et Cristo.

Les Adeptes de la Confrérie

	1	2	3	4
POU	13	17	10	14
DEX	14	15	13	16
PV	11	10	14	15
BD	0	+ 1D6	0	0

Armure : Armure de Cuir, 1D6 - 1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Sabre	40 %	1D6 + 2 + BD	40 %

Compétences : Mémoriser 70 %, deux Connaissances à 40 %, Premiers Soins 50 %, Eviter 35 %. Conducteur du Char : Voir 40 %, Piloter un Char 60 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Sicilien 40/70, Langue Commune 30/60, Vieux Latin 25/20

Les Résistants

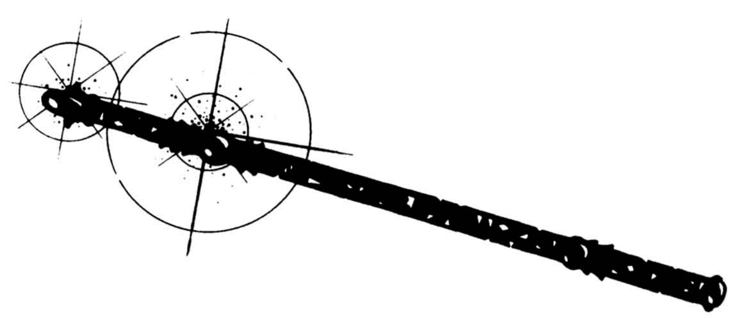
	1	2	3	4
POU	17	18	16	14
DEX	13	19	18	15
PV	15	14	14	12
BD	0	+ 1D6	+ 1D6	+ 1D6

Armure : Cotte de Maille, 1D6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Lance à 1 main	50 %	1D6 + 1 + BD	30 %
Ecu	-	-	40 %
Arbalète	50 %	3D6	-

Compétences : Embuscade 40 %, Mouvement Silencieux 35 %, Camouflage 35 %, Ecouter 40 %, Voir 25 %, Premiers Soins 30 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Sicilien 10/60, Commun - /40







Représailles !

Pour jouer cette aventure de manière indépendante, vous pouvez reprendre la description générale du monastère, ainsi que son environnement inhabituel (ancienne usine géothermique), afin de faire vivre aux aventuriers une enquête sur des meurtres mystérieux au sein d'une communauté de religieux du Vrai Dieu. L'ambiance peut être largement inspirée de l'excellent film Le Nom de la Rose.

Une intrigue possible : une faction dissidente pratique en secret des cultes et rituels interdits, livrant aux Dieux du Cratère de Feu des sacrifices humains. Les disparitions mystérieuses se sont succédées jusqu'à ce qu'un frère surprenne un de ces sacrifices. Blessé à mort, il parvint à s'enfuir et vint mourir aux pieds du Patriarche de la communauté. Les aventuriers sont donc engagés pour résoudre le meurtre et les disparitions, mais leur enquête sera ponctuée d'autres assassinats, notamment celui du Patriarche et peut-être même des personnages eux-mêmes...

Le monastère n'est pas aussi isolé que dans la campagne originale, puisque deux paroisses sont sous sa juridiction religieuse. Quant aux dangers dus à la proximité avec le volcan, les moines s'expliqueront par le fait que depuis quelques années, leur foi a permis qu'aucune coulée de lave ne soit mortelle aux villes et villages avoisinants le gigantesque volcan.

Le Monastère de la Confrérie

Présentation

Ce solide monument date de plusieurs millénaires. Nul ne sait pourquoi il a été construit en un endroit aussi dangereux et a longtemps été considéré comme un site touristique du Tragique Millénaire avant qu'il ne soit racheté en 4823 aux italiens, alors maîtres de la Sicilia, par des individus dont l'anonymat survécut au temps. Bien entendu, les acheteurs n'étaient autre que les membres fondateurs de la Confrérie qui nous intéresse. Quelques aménagements furent effectués et le bâtiment fut transformé en lieu de culte.

Ce n'est que vers l'année 4835 que les sous-sols furent découverts, en même temps que la véritable vocation du monument. Avant le Tragique Millénaire qui causa la chute de l'âge d'or, ce gigantesque édifice était un centre de recherche sur la volcanologie, destiné à contrôler les sautes d'humeur du volcan, responsable à plusieurs reprises de la destruction de plusieurs villages en son contrebas.

Le principe était simple. A l'aide de vannes et de conduits en cristal translucides (capables de résister à la lave, et dont le secret de fabrication a été perdu), les ingénieux ancêtres siciliens délivraient le volcan de sa pression interne en déversant les flux de magma dans des puits annexes. Dans le même temps, à la manière d'un barrage et d'une centrale électrique, l'énergie dissipée par le volcan était convertie en électricité alimentant la région, et les coulées de lave intempestives furent évitées.

Aujourd'hui, ces fantastiques canaux de cristal sont détruits, et leurs derniers vestiges recouverts par les forêts. Parfois, les marchands d'antiquité proposent des éclats de cristal à leurs clients, leur prêtant des pouvoirs qu'ils n'ont évidemment pas. Les membres de la Confrérie mirent plusieurs années, malgré leur grand savoir, à apprivoiser les machines enfermées dans les sous-sols. Au mieux savent-ils maintenant récupérer l'énergie du volcan et maintenir la préservation de leur monument.

Mais depuis la disparition des canaux de cristal, chaque coulée de lave se fait par les flancs de l'Etna, par les trous béants laissés par leur destruction. Comme tous les autres progrès réalisés par l'humanité durant l'âge d'or, ceux-ci furent donc également anéantis par le Tragique Millénaire.

Le Monastère et le Culte

Ce monument a été institué en lieu de recueillement par son propriétaire, dès qu'il s'y installa, en 4825, une fois les principaux travaux d'aménagement terminés. A l'époque de Primus, la foi de la Confrérie en la Technothéologie était intacte. Elle s'ébrécha lors de la découverte des sous-sols et de ses merveilles, lorsque Gianni souffla à son maître les immenses possibilités du complexe, et finit de voler en éclat lors de la mort de Primus et de la capture de la reine Mia-Irrupi-Kilaï en l'an 4850.

Tandis que la confrérie perdait ses fidèles, le monastère gagnait en individus cybernétisés. Ceux-ci ont remplacé les fidèles, ne laissant la place que pour leurs maîtres et quelques adeptes dévoués à la confrérie.

Description

Ses hauts murs et ses fondations ont été réalisés à l'aide de blocs de pierre pesant chacun plusieurs tonnes, solidarisés entre eux par un liant inconnu. Ses murs intérieurs, ainsi que les pavés jonchant le sol, sont constitués des mêmes pierres (bien que de dimensions plus réduites) et du même liant. Les portes sont en bois massif et renforcées de bronze. Elles ont été remplacées par la confrérie lors de l'occupation des lieux.

Dans le sous-sol, l'éclairage est assuré par des larmes solidifiées de cristal irradiant une chaude lumière jaune. Celles-ci semblent avoir une longévité infinie tant qu'elles ne sont pas brisées et sont



commandées par de minuscules leviers qui ne sont ni en métal, ni en bois, mais d'une matière blanche, ou grise, plus souple et pourtant tout aussi résistante.

Au niveau normal, aucune de ces larmes n'a résisté aux ravages du temps, aussi l'éclairage est-il réalisé de manière plus rustique, avec des brûloirs à alcool ou des torchères.

Placé à une altitude de 2842 mètres, le monastère est bâti à une cinquantaine de mètres au-dessous du niveau de lave du volcan. Cela veut dire que si les sas de sécurité placés dans les sous-sols et dans le monastère étaient ouverts, par le principe des vases communiquant, la lave aurait tôt fait d'envahir le complexe entier et de se répandre sur la région. Ces sas de sécurités sont faits du même cristal transparent que les anciennes canalisations de lave, et ne peuvent être ouverts que sur commande (ou destruction) de l'ordinateur du niveau inférieur.

Après la découverte du sous-sol, et un boyau naturel ayant été mis à jour, une plate-forme située en contrebas du monastère (à une trentaine de mètres de dénivelé) abrite diverses créatures volantes permettant une retraite rapide en cas de catastrophe imprévue.

La Population

A l'heure qu'il est, elle est essentiellement constituée des créatures de la confrérie. Les véritables hommes sont une minorité, dirigés par les immortels. Gianni est le seul de ceux-là à vivre au monastère même.

Mario Essilati, le plus jeune des immortels, vit sur la cote est de la Sicilia, dans la ville portuaire de Syr. Officiellement, il y mène une carrière politique assez brillante, et a réussi à se faire choisir comme gouverneur de la cité par le gouverneur granbreton de la Sicilia. Officieusement, sa politique tend à débusquer les sorciers pour les mettre au service de l'ordre. C'est lui qui recrute les adeptes. Il ne met que rarement les pieds au monastère.

Eran Meyppa, quant à lui, mène des recherches solitaires quelque part en Sicilia. Archéologue au long cours, entre ses contributions pour la confrérie, il s'intéresse à l'histoire antique de la Sicilia. Il se pourrait qu'il soit capable de retracer son histoire depuis sa colonisation par les carthaginois, avant la naissance de Krist. Il séjourne longuement au monastère et ne semble pas avoir totalement oublié son ancienne foi, rendant de fréquentes visites au temple et à la dépouille momifiée de Primus.

Ferando Minacci était sans doute le plus vieux et le plus sage des immortels. C'est celui que Gianni a voulu éloigner en priorité, car seul lui aurait eu l'ambition de le remplacer à la tête de la confrérie. Sa mort est donc une délivrance. De son vivant, il était chargé de recruter des hommes dont la condition physique les rendait aptes au procédé de cybernétisation. De plus, c'est lui qui gérait les colossales fortunes dont dispose la confrérie. Il était souvent amené à travailler dans les sous-sols du monastère sur la soumission de leurs créatures.

Anconin Gianni est celui qui a arraché l'immortalité aux lhorims, et qui en a fait profiter ses plus proches fidèles. Sa folie latente s'est vite révélée, et maintenant il oeuvre, en tant que spécialiste de la mécanique, à constituer son armée d'hommes machines. C'est le seul résident permanent du monastère. Il n'en sort jamais.

La plupart des cyborgs domiciliés au monastère ne sont pas programmés pour chasser des intrus. En attendant leur véritable mise en service guerrière, ils se comportent en parfaits esclaves ménagers ou, comme la très grande majorité, restent inactifs dans leurs cellules.

Une cinquantaine d'esclaves raflés dans les villages avoisinants se sont vus confier des travaux difficiles et épuisants. Leurs occupations sont nombreuses et remplissent des journées de 12 heures de labeur. Certains aménagent des terrassements sur les pentes de l'Etna, où différents légumes et céréales seront cultivés. Les flancs sulfureux n'étant pas très productible, ils s'occupent de l'excavation de la bonne terre et de leur transport jusqu'aux terrasses, sous l'oeil vigilant de guerriers, programmés pour l'élimination des témoins ou des intrus. D'autres esclaves vaquent à des tâches plus paisibles, comme la maintenance des jardins du monastère, ou la rénovation des toitures des espaces couverts (des éboulis de lave froide venant parfois trouer celles-ci). Mais ils sont très peu nombreux et éliminés une fois leur travail terminé. Le monastère doit rester un lieu secret.

D'autres cyborgs, les plus inoffensifs, sont chargés de l'intendance et du support technique. Ils gèrent les réserves de vivre et de matière première, et passent les commandes aux adeptes qui iront chercher les fournitures nécessaires. D'autres ont été investis de vastes connaissances technologiques et accomplissent les tâches mineures de l'élaboration des cyborgs en compagnie des adeptes, Gianni s'occupant personnellement des points délicats.

Par contre, les lhorims sont totalement absents. En effets, les murailles du monastère sont équipées de générateurs d'ondes déstabilisant les faisceaux cohérents de lumière. Ils sont bien évidemment fatals aux lhorims, et empêchent à l'intérieur de l'enceinte, l'utilisation d'armes énergétiques.

Enfin, Mia-Irrupi-Kilaï est l'invitée privilégiée de la confrérie, et dispose de ses «appartements personnels» dans la tour nord.

Le Camp des Esclaves

Une latomie creusée dans les flancs du volcan avec de solides barreaux fait office de gigantesque prison. Une demi-douzaine de cyborgs se chargent de se débarrasser des esclaves morts au travail et des invalides. Leur corps sont souvent resservis aux autres esclaves, accompagnés d'une soupe droguée les privant de tout esprit d'indépendance ou d'initiative. Vivant dans des conditions extrêmement difficiles, ces esclaves ne sont guère plus humains que leurs gardes. Mais peut-être qu'avec beaucoup de repos réapprendront-ils la vie...

Le Service de Sécurité et les Gardes des Esclaves

Chacun est constitué par six cyborgs de combat. Soumis aux même restrictions que les intrus, ils ne peuvent utiliser d'armes à rayons dans l'enceinte du monastère. Leur arme de prédilection est donc l'arbalète. Les cyborgs de combat se ressemblant tous, nous vous suggérons de vous reporter au chapitre précédent et de reprendre les caractéristiques des six MAC200. Les armes lasers sont simplement inutilisables dans l'enceinte du monastère. Apportez donc les modifications suivantes.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Arbalète	50 %	3D6	-

Armure : Cuirasse, 1D10 + 3/1D6

Compétences : Voir 25/50 %, Ecouter 50 %, Connaissance de la Mécanique 25 %.

Module Supplémentaire : Vision de nuit

Le Monastère

Les sites numérotés sur le plan 1, 10, 17, 26 sont à ciel ouvert.

Le chemin qui mène au monastère tient plus de la crevasse que de la route. Il est difficilement praticable pour des chevaux, et une fine







poussière jaune (du soufre) la recouvre parfois. On peut éventuellement trouver (jet en Chercher) des pépites de soufre, pratique pour allumer rapidement des feux.

1 - L'Artilleur

Il est positionné à la sortie d'un virage, lui donnant un avantage certain sur d'éventuels assaillants. Il est juché sur un seul gigantesque bloc de pierre dont les angles vifs ont été érodés par le temps. Installé à l'extérieur de la zone d'action des générateurs d'ondes, il peut pleinement utiliser son arsenal, tout comme les visiteurs, s'ils en ont.

L'artilleur fait partie intégrante de ses canons (rivés au bloc de pierre), et ne peut se déplacer. Bien sûr, il est totalement déshumanisé, et ne peut être délogé que par la force, aucun gaz ou aucun poison ne semblant l'affecter. Son corps métallique abrite, outre ses importantes réserves d'énergie, une intelligence artificielle redoutable. En cas d'invasion par le chemin, si il juge la situation désespérée, il n'hésitera pas à faire s'écrouler, à l'aide de quelques tirs bien placés, une partie du col pour condamner l'accès, et, pourquoi pas, éliminer quelques intrus. C'est une mesure salutaire pour les sorciers du monastère, car ils peuvent ainsi préparer la défense ou leur fuite par les sous-sols.

L'artilleur n'est pas qu'un simple canon. Il contrôle auparavant l'identité des visiteurs, n'éliminant que les intrus et souhaitant la bienvenue aux autres. La distinction se fait à l'aide d'un mot de passe rarement changé. L'actuel est un code à cinq chiffres : 29786. Il n'a aucune signification particulière.

MAC500-04 Mk II «Artilleur»

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
8	15	35	10	2	17	0

Maladie Mentale : Ophiophobe (a peur des serpents). Tir à vue sur tout ce qui a des écailles.

Humanité : 0 **Points de Vie** : 38

Armure : 20 points

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Canon léger	90 %	6D6	-

Compétences : Voir 75 %, Ecouter 80 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Sicilien - /60, Langue Commune - /50

Modules : Il n'est plus qu'un tronc avec une tête monté sur un canon feu de campagne. Vision de jour, Vision de nuit, Ecoute. Visée laser. Accumulateurs (50 tirs). Commande (INT 10).

Autonomie : 35 jours

Il garde les deux immenses portes de bois bardées de fer qui condamnent l'entrée du monastère.

2 - Poste d'Accueil

C'est ici que séjourne le cyborg SRH100, spécialisé dans les relations humaines. Sa fonction est de prendre en charge les visiteurs que l'artilleur laisse passer. Généralement, il les débarrasse de leurs bagages et de leurs armes, qu'il range dans le local voisin du sien.

S'il est contrarié, il prendra un air peiné, mais il se pliera aux désirs des visiteurs. Sa première caractéristique est sa serviabilité. Il s'exprime parfaitement dans huit langues différentes (Français, Germain, Spanyard, Italien, Grek, Scandien, Otrichien et Slovaque) et se mettra littéralement au service des visiteurs. Sur demande, il peut faire visiter le monastère, mais les sous-sols ne font pas partie de ses attributions. En temps normal (il ne se privera pas de le répéter), le maître le prévient de l'arrivée de visiteurs, mais cette fois-ci, cela n'a pas été le cas.

Il ne peut communiquer de renseignements intéressants aux aventuriers. Il se réfère toujours au maître, mais ne lui connaît pas d'autre nom.

Il n'est pas autorisé à faire visiter la tour nord et certains autres quartiers (la description du monastère précise quels lieux sont accessibles à SRH100-01). Fidèle à ses ordres, il ne cherche pas à en savoir plus sur ces lieux, et ne connaît d'eux que leur localisation.

Dans l'ensemble du monastère, la présence de ce cyborg est un véritable sauf-conduit. En effet, les aventuriers n'étant pas mémorisés par le service de sécurité, ils seraient considérés comme des intrus et éliminés s'ils quittaient le SRH100-01.

SRH100-01 n'est pas asservi à une unité logique de commandement, car cette solution ne lui laisserait pas assez de libre-arbitre et de convivialité, nécessaires à sa fonction. Ses maîtres ont donc préféré le soumettre à un appareil de Domination.

SRH100-01 Mk I

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	18	12	13	14	10	14

Humanité : 55 **Points de Vie** : 18

Armure : Structure légère, 1D4

Compétences : Mémoriser 80 %, Connaissance de la Littérature 50 %, Connaissance du Monde Ancien 20 %, Premiers Soins 50 %, Protocole 100 %, Langues (voir plus haut) 100 % en Lire Ecrire et Parler

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Français, Germain, Spanyard, Italien/Sicilien, Grek, Scandien, Otrichien et Slovaque maîtrisés à 100/100

Modules : Extension mémoire (x4), Vision de Jour, Ecoute, Analyse tactile, Analyse Olfactive, Structure légère, Caractéristique supérieure : CHA (+ 6, déjà comptés), Peau

3 - Le Débarras

Actuellement vide, c'est là que seront rangées les affaires des aventuriers s'ils acceptent de les remettre à SRH100-01.

4 - Le Poste de Garde

Le lieu de résidence d'un MAC200. Quiconque franchissant le niveau de son poste non accompagné par le SRH100 sera considéré comme intrus s'il ne figure pas dans ses mémoires (seul Gianni décide qui peut y figurer).

Une corne d'alerte fixée sur le toit de ce poste est reliée à une cartouche de gaz dont on commande l'ouverture en appuyant sur un bouton rouge fixé au mur. Le bruit de la corne est suffisant pour alerter le service de sécurité.

5 - Réserve

Un bric-à-brac destiné à équiper les esclaves travailleurs. On y trouve notamment des pelles, des pioches, des cordes, des palans, des brouettes, etc.





6 - Le Quartier d'Alimentation

Une grande salle où les cyborgs peuvent recharger leurs accumulateurs. Des machines sont reliées à celles de production d'énergie par l'intermédiaire de l'échangeur de la salle 22 du sous-sol. C'est une salle très fréquentée dont l'accès ne sera pas autorisée aux aventuriers.

7 - Chambres de Stockage

Chacune de ces salles permet d'accueillir de 3 à 5 cyborgs. Il y a une paillasse pour chacun d'eux. SRH100 n'est pas autorisé à faire visiter ces lieux aux aventuriers.

Table d'Occupation des Cyborgs

01 - 20	Garde au monastère ou chez les esclaves
21 - 50	Assistant technique
51 - 95	Inactif
96 - 00	Divers (entretien, administration, relations humaines, intendance, etc...)

Sigles et Numéros Employés

MAC : Machine Autonome de Combat
MC : Maître-Chien
SRH : Spécialiste Relations Humaines
AT : Assistant technique
Série 100 : unités généralement non combattantes
Série 200 : unités polyvalentes et travailleuses
Série 500 : unités exclusivement combattantes
Mk désigne la génération. Ainsi Mk I et Mk II désignent respectivement des cyborgs de première et de seconde génération. (Mk est l'abréviation de l'anglais «mark»).

8 - Les Ecuries

Les arches qui constituent la voûte de ce grand espace en L laissent à penser que la fonction initiale de ces lieux était différente de celle qui lui est actuellement attribuée.

Il peut y avoir jusqu'à huit chevaux, soignés ici par un adepte. En effet, les chevaux se montrent quelque peu nerveux aux côtés des cyborgs. Le grand char de bronze est rangé dans le coin le plus à l'ouest, si son propriétaire a survécu au scénario précédent. Des bottes de paille s'éparpillent sur le sol et une forte odeur animale émerge de ces lieux.

9 - Chambre

Il s'agit d'une grande chambre avec trois lits, plusieurs armoires, des baquets d'eau et des pots de chambre. Elle est normalement occupée par trois adeptes qui, le jour, vaquent à différents travaux, à ce niveau ou aux sous-sols. SRH100-01 ne s'opposera pas à la visite de ce lieu, mais demandera le respect de l'intimité de ses habitants.

Table d'Occupation des Adeptes

01 - 20	Agents sur le terrain
21 - 70	Travail sur les cyborgs (dans les sous-sols)
71 - 80	Repos (dans leur chambre, la cour ou le jardin)
81 - 00	Divers (supervision des travaux, administration et intendance,...)

10 - La Grande Cour

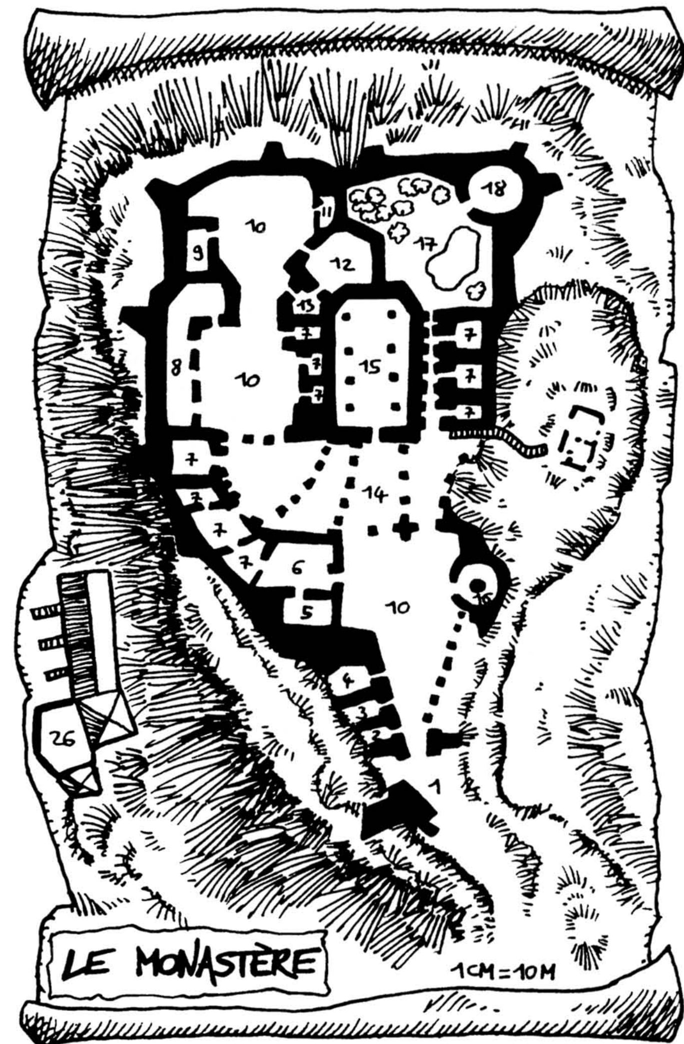
Une grande esplanade avec une jolie vue sur les restes calcinés d'une forêt. Rien d'intéressant hormis deux grandes dalles de bronze sculptées représentant des scènes monacales. Elles sont circulaires et de grand diamètre (2 m). S'il était possible de les bouger, elles révéleraient deux des sas en cristal condamnant la fuite de la lave bouillonnante du volcan. La cour est régulièrement utilisée comme lieu d'exercice par les adeptes.

11 - Chambre

Cette chambre individuelle et de taille respectable accueille l'adepte le plus méritant du mois. Outre un grand confort et un luxe certain, une jeune femme plantureuse est toute dévouée (la machine de Domination aidant) à l'actuel occupant des lieux. Pour des adeptes contraints de vivre dans la solitude, l'octroi de cette chambre est un privilège plus qu'une récompense. Bien sûr, pour briser la monotonie, la jeune femme est régulièrement remplacée. La traite des blanches est relativement courante dans la mafia sicilienne. SRH100-01 passera très brièvement devant, le caractère grivois de ce lieu semblant le déranger un peu.

12 - Le Réfectoire

C'est là que sont servis les repas trois fois par jour. Deux longues tables en chêne massif permettent d'accueillir la vingtaine d'adeptes du monastère. Chacun a son bol et ses couverts, et doit s'occuper personnellement de leur nettoyage. Pour cela, de grands bacs pleins d'eau complètent le mobilier du fond de la salle.









La Traite des Blanches

Bien que ce soit un réseau fortement désapprouvé par la morale générale, c'est un des plus prospères. Il s'est développé dans toutes les grandes villes de Sicilia et d'Italia. Les jeunes siciliennes sont également exportées vers les autres pays, suivant la demande, surtout vers l'Espanyia ou la Moscovie. Le prix d'une jeune femme est compris entre 500 et 15 000 lires d'argent, ce dernier prix étant affiché par une jeune fille vierge de très grande beauté et aux talents multiples.

Les brigands peu scrupuleux enlèvent de jeunes enfants et les emprisonnent durant plusieurs années avant de les revendre, le plus souvent vierges. Durant leur détention, on leur apprendra comment se comporter devant une cour, à lire et écrire, à bien parler, etc pour en faire de parfaites dames de compagnie, sans pour autant négliger les jeux amoureux (on prend cependant garde à préserver leur virginité si coûteuse lorsque c'est possible, des «accidents» arrivant parfois). De grandes villas sont réservées à ces écoles très spéciales, à travers la Sicile et l'Italie.

13 - La Cuisine

Un creuset d'odeurs diverses mais souvent agréables et une réserve de nourriture impressionnante. Des fourneaux complètent l'ensemble.

14 - Le Préau

Un espace couvert qui coupe la grande cour en deux. Pratique lorsqu'il pleut (quand la toiture est intacte). On y rencontre souvent des esclaves assignés à la réparation de la toiture, en raison de fréquents éboulements qui la malmènent.

15 - Le Temple

Premier lieu véritablement intéressant, ne serait-ce que pour son architecture, ses frises et enluminures recherchées.

Des colonnes soutiennent la voûte, véritable mosaïque de couleurs et de formes géométriques. De plus grande hauteur que les constructions voisines, de hauts vitraux colorés laissent filtrer la lumière du soleil.

L'acoustique de cette salle, malgré sa forme quelconque, est étonnante. Les bruits de pas et même les chuchotements semblent amplifiés.

A l'époque où des chants alimentaient les cérémonies cultuelles, les murs frissonnaient tandis que l'orgue diffusait ses notes puissantes et profondes. Celle-ci repose maintenant en un coin, et n'a jamais été réparé. Plus aucune cérémonie ne s'y tient, et c'est sur l'intervention d'Eran Meyppa que les locaux n'ont pas été convertis à d'autres usages.

Les râteliers de cierges n'ont pas servis depuis longtemps, et n'ont pas été nettoyés de la cire fondue depuis leur dernière utilisation. Eran Meyppa est le seul à y mettre régulièrement les pieds. Un bric-à-brac commence à s'installer innocemment dans un coin du temple.

16 - La Tour de l'Ouest

En fait de tour, il s'agit plus véritablement d'une pièce circulaire portant en son centre exact un escalier en colimaçon s'enfonçant jusqu'aux sous-sols. Néanmoins, son plafond qui est relativement élevé, dissimulait autrefois un complexe mécanisme horloger, qui a été détruit lors du déblaiement de cette pièce, marquant la découverte de la trappe menant aux sous-sols.

L'escalier est, vis à vis du reste du bâtiment, de récente facture car il n'a été construit qu'en 4835.

L'ensemble de la pièce sert de réserve où s'empilent les matières premières nécessaires aux laboratoires du sous-sol, dans l'attente de leur transport.

A nouveau, cette tour n'est pas accessible à SRH100-01.

17 - Les Jardins et l'Etang

Seul véritable lieu de repos et d'humanité dans ce monument de pierre froide et peuplé de demi-hommes. Quelques bosquets patiemment entretenus, un étang navigué par un unique couple de cygnes et quelques poissons, ainsi que des bancs de marbre permettent de profiter agréablement des jours ensoleillés. A l'occasion fréquenté par quelques adeptes.

18 - La Tour de Mia-Irrupi-Kilaï

Haute d'une demi-douzaine de mètres, elle culmine largement le reste du monastère.

Son unique entrée est fermée à clef, mais la porte est relativement facile à crocheter.

Un jet de Voir révélera qu'il n'y a des fenêtres qu'à la base et au sommet de la tour. Celles des étages intermédiaires ont été murées sans aucun souci esthétique.

La porte d'entrée s'ouvre sur un croissant de pièce dont le sol pavé est poussiéreux. Des traces de pas sont nettement visibles menant jusqu'à la cage d'un escalier en colimaçon. Celui-ci, après une demi douzaine de mètres d'ascension, conduit dans un petit local avec une grande baie cristalline abritant un pupitre et isolant l'escalier du reste de la pièce. Ce cristal a la même propriété que les murs de plomb, sauf qu'il réfléchit en prime les rayons lumineux (au travers de ce cristal, la reine n'apparaît à pleine intensité lumineuse que comme une pâle lueur. Ainsi, elle ne peut utiliser ses pouvoirs lumineux de suggestions mentales sur l'opérateur). Par contre, il n'arrête presque pas les ondes sonores, permettant une communication normale.

Les machineries occupent la très grande majorité de l'édifice. Le seul accès non muré est une grande porte en métal solidement fermée à clef au rez-de-chaussée. La difficulté de crochetage est de 30 %. Des échelles de fer et des échafaudages permettent même d'accéder aux plus hautes de ces machines.

Leur fonction est la production d'ondes déstabilisant la structure lumineuse, en particulier celle des lhorims mais également celle des armes à rayons basées sur le principe du laser ou du rayonnement. Il s'agit donc également d'un système défensif efficace.

Mettre hors service les machines nécessite un jet sous Connaissance de l'Electricité à - 10 %, malus reflétant la non-familiarité avec ces systèmes.

Seule la pièce supérieure de la tour est isolée par un revêtement de plomb filtrant les ondes. Cependant, des écoutilles, commandées par le pupitre derrière la cage de cristal réfléchissant la lumière, permettent à Gianni de laisser s'infiltrer des quantités très dosées de ces ondes dans la pièce.

Gianni s'assure de la loyauté de la reine grâce à un odieux chantage. L'énergie vitale de la reine étant liée à celle de son peuple, si elle mourait, toute sa colonie périrait également. En menaçant de détruire Mia-Irrupi-Kilaï, Gianni met en danger toute la colonie terrestre des lhorims. Elle n'a pas d'autre choix, pour sauver ses







enfants, que d'obéir au sorcier.

L'aide qu'elle lui apporte est multiple. Tout d'abord, elle a utilisé ses grands pouvoirs pour stabiliser l'état physique du sorcier et de ses trois meilleurs fidèles. Ensuite, sa connaissance dans la manipulation de l'énergie a permis à Gianni de développer des cyborgs exploitant avec un rendement bien supérieur l'énergie qui les anime. Finalement, ses enfants disposant de pouvoirs importants, ils oeuvrent pour la gloire de la confrérie. En contrepartie, le sorcier a accepté de respecter les tabous de leur reine, et de ne jamais les obliger à donner eux-mêmes la mort. Les fenêtres de sa cellule sont constitués d'une variante du même cristal, ne laissant passer les rayons lumineux que dans un seul sens. Ainsi, Mia-Irrupi-Kilaï est toujours alimentée en énergie solaire, nécessaire à sa survie.

Pour délivrer la reine, les aventuriers doivent soit débrancher les machines de la tour (voir plus haut), soit les éteindre depuis le pupitre. Mais celui-ci étant rempli de manettes et de boutons, comment savoir quels sont les bons ?

La reine Mia-Irrupi-Kilaï peut éventuellement aider les aventuriers, car elle a bien observé Gianni manipuler ce pupitre. Cependant, elle ne le fera que si elle est persuadée que les aventuriers sont des alliés, et pas un piège tendu par le sorcier pour tester sa loyauté.

Deux manettes et un bouton n'ont jamais été utilisés par le sorcier. A vous de choisir leurs effets sur la pauvre reine. En fait le bon interrupteur est placé sous le pupitre, pour éviter que les machines ne soit éteintes à la suite d'une erreur de manipulation. On peut le trouver si on réussi un jet en Chercher.

Mia-Irrupi-Kilaï

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	15	20	30	20	17	30

Points de Vie : 15 — **Armure** : Aucune, 0

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Eclair lumineux	60 %	Aveuglement	-

Compétences : Toutes les Connaissances techniques à 100 %, Mémoriser 90 %, Mouvement Silencieux, Se Cacher et Camouflage à 100 %, Artisanat (Produire cristaux) 80 %, Artisanat (Sculpter Cristaux) 70 %, Connaissance de la Musique 60 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Lhorim - /100, Sicilien 20/100, Langue Commune, 20/100, plus d'autres au choix du maître de jeu aux mêmes niveaux

Les Sous-Sols

L'accès aux sous-sols n'est pas autorisé à SRH100-01, aux visiteurs ou aux esclaves. Si les aventuriers insistent pour y aller, leur guide menacera de faire appel au service de sécurité.

19 - Les Salles de Puissance Géothermique

Chacune contient des machines conçues à partir de matériaux inconnus, à la couleur mat et à l'étrange flexibilité. Celles-ci ronronnent doucement de la puissance qu'elles canalisent. En effet, leur fonction est de transformer l'énergie dégagée par le volcan en électricité récupérable pour l'alimentation du complexe. Elles sont reliées par de gros câbles enfouis sous les pavés à l'échangeur d'énergie.

De longs corridors mènent jusqu'à de grandes baies vitrées qui permettent d'observer la lave bouillonnante. C'était un aspect touristique assez impressionnant du centre de recherche vulcanologique.

L'ordinateur pouvant commander l'ouverture des vannes de sécurité se trouve dans la salle la plus à l'ouest. Un jet de Connaissance de l'Electricité à - 30 % est nécessaire pour lui commander d'exécuter cette action.

20 - Chambres

Il s'agit de chambres de taille moyenne avec deux lits, plusieurs armoires, des baquets d'eau et des pots de chambre. Elles sont normalement occupées par deux adeptes qui, le jour, vaquent à différents travaux, à ce niveau ou en surface.

21 - Le Grand Laboratoire

Un laboratoire de mécanique particulièrement impressionnant. De grandes tables d'opérations permettent la greffe des implants mécaniques sur les sujets. Une section énergétique s'occupe de toute la partie électrique et câblage des cyborgs.

De nombreuses personnes s'affairent dans cette grande salle. Le travail ne manque pas, au point que Gianni lui même est en plein labeur. L'équipe des sorciers est assistée techniquement par des cyborgs spécialisés. Voici en exemple l'un d'eux, qui est passé par la machine de Domination.

AT100-08 Mk I

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	15	12	15	12	17	9

Humanité : 60 — **Points de Vie** : 15

Armure : Structure Légère, 1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Scalpel	70 %	1D6	-
Rayon dissécateur	50 %	1D6	-

Compétences : Mémoriser 80 %, trois Connaissances techniques à 70 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Sicilien 90/100, Langue Commune 50/70, une Langue Ancienne à 50/50

Modules : Extension mémoire, Caractéristique supérieure (DEX + 4, déjà comptés), Vision de Jour, Ecoute, Analyse tactile, Pinces de Précision, Laser (pour dissection) de poing intégré dans un doigt (autonomie 20 tirs), Structure légère

22 - L'Echangeur

Une gigantesque armoire de commande qui reçoit de l'énergie des salles de géothermie, et qui la distribue dans tout le complexe, et, en théorie, aux villes avoisinantes également. En pratique, ces villes n'étant plus depuis le Tragique Millénaire, une partie de l'énergie se perd.

L'échangeur reçoit l'énergie par des câbles souterrains et la redistribue par d'autres câbles passant par le plafond.

23 - Le Magasin

C'est là que sont stockées tous les outils de mécanique, d'électricité, et les matières premières nécessaires à l'élaboration des produits du laboratoire. SRH100-02 Mk I est là et sert de magasinier.









Il connaît l'emplacement de chacune des fournitures et l'état du stock parfaitement. L'appareil de Domination est également là (voir la France pour plus de détails sur le fonctionnement de cette machine construite par Ferando Minacci). Prenez les même compétences que le SRH100-01 Mk I données au poste d'accueil 2.

24 - La Chambre d'Anconin Gianni

D'une austérité exemplaire, elle ne contient que le strict minimum. Un lit étroit, bien que d'une excellente qualité, une armoire, un baquet d'eau et un pot de chambre. Quelques notes de papiers traînent sur le sol ou sont empilées dans les coins de la pièce. Gianni n'y passe que très peu de temps, effectuant ses études et ses calculs au laboratoire même.

• Anconin Gianni

En vérité, ce sorcier est d'origine grecque. Les raisons pour lesquelles il a quitté son pays de Méditerranée sont demeurées obscures. Son véritable nom est Imothècle de Thrace.

25 - Le Grand Hall

Véritablement immense. Malgré tout le bric-à-brac qui l'envahit, l'écho dans ce lieu est très important. L'activité qui y règne est assez intense, les sous-sols pouvant être assimilés à une fourmilière.

26 - L'Issue de Secours

Un long tunnel naturel débouchant finalement sur un balcon posé sur les flancs de l'Etna, en contrebas du monastère.

27 - Chambre du Maître de la Volière

Un pièce froide, frustre et dénuée de sentiments à l'image de celui qui l'habite. Idiguo est difforme et stupide. Sa disgrâce physique l'a poussé à vivre solitairement sur les pentes du volcan qu'il connaît par coeur. Il n'avait d'abord jamais osé s'approcher du monastère, et se contentait d'observer les étranges personnes qui en sortait. Il secourut

Idiguo

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
24	15	18	6	10	12	5

Points de Vie : 21

Armure : Armure de Cuir usée, 1D6 - 2

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Gourdin	45 %	1D6 + 2D6	40 %

Compétences : Diriger une Créature Ailée 54 %, Voir 32 %, Premiers Soins 20 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Sicilien - /25

Mutations : Augmentation des caractéristiques (FOR et TAI), Diminution des caractéristiques (INT et CHA)

Valeurs : amour (flamants), obéissant, généreux, bravoure, goût de l'inconnu

Description Physique : 1.82 m (2.04 m droit), 132 kg, corpulence moyenne, 40 ans, yeux marrons, regard torve, cheveux châtains sales et bouclés, bouche édentée, sourire niais et permanent, se tient voûté, bossu, membres difformes et noueux, culottes blanches, armure de cuir brune et usée, pieds nus

Anconin Gianni

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
9	14	15	26	15	13	12

Points de Vie : 17

Armure : Champ d'Energie, 10 points

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Courte	90 %	1d6 + 1	90 %

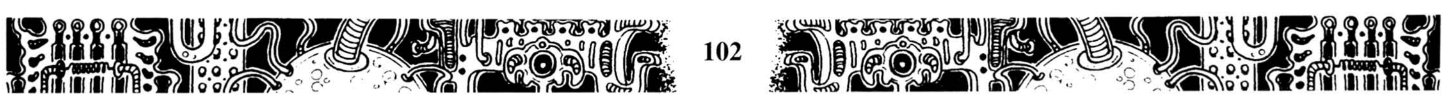
Compétences : Connaissance de la Mécanique 130 %, Connaissance de l'Electricité 110 %, toutes les autres connaissances techniques à 90 %. Mémoriser 100 %, Ecouter 62 %, Voir 71 %, Chercher 91 %, Mouvement Silencieux 50 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Grek 100/100, Sicilien 100/100, Langue Commune, 100/100, Vieux Grec 60/50, Vieux Latin 60/35, Vieux Français 50/20

Valeurs : ambitieux, revanchard, honneur, tyrannique, machiavélique

Description Physique : 1.86 m, 74 kg, corpulence faible, âge apparent 56 ans, sommet du crâne chauve, couronne de longs cheveux blancs arrivant jusqu'aux épaules, yeux bleus sous deux sourcils très broussailleux, traits tirés, très mince, se tient légèrement voûté, longue robe blanche très ample, sandales, ceinture de cuir, jeu de clés, voix éraillée et paternelle

Spécial : Ecran d'énergie invisible bloquant 10 points de dégâts à chacune des attaques portées contre Gianni. Autonomie 25 rounds. Se recharge à l'énergie solaire en 2D3 heures





un jour Gianni qui fut pris dans un éboulement, sauvé par son bouclier d'énergie. Pour le récompenser, Gianni lui offrit un travail dans son monastère. Il consiste à s'occuper des flamants kamarguais enfermés dans la volière.

Peu aimé des adeptes à cause de sa stupidité, Idiguo ne trouve son bonheur qu'auprès de ses bêtes et de son maître. Il fait faire beaucoup d'exercices à ses oiseaux, les nourrit et les nettoie deux fois par jour. Souvent, il part en balade avec l'une d'elles, à tour de rôle. Néanmoins, si cela peut sauver ses bêtes, il laissera les aventuriers s'emparer de celles-ci.

28 - La Remise

Ici sont rangées les selles et harnachements des flamants, ainsi que des seaux de grains mélangées à de la viande de poisson, qui constituent l'ordinaire des flamants.

29 - La Volière

Il y a ici huit flamants. Gianni s'enfuira avec l'un d'eux.

L'Aventure

Le lhorim conduira les aventuriers à la demeure de Gianni. En route, il leur contera l'histoire de sa race, comment ils sont venus sur terre, comment ils y ont été bloqués, et finalement par quels moyens Gianni contrôle ses frères de race et sa reine.

En échange de son aide, il demande aux aventuriers de l'aider pour la délivrer. Il ne peut franchir les limites du monastère, mais a pu s'en approcher suffisamment pour apprendre le mot de passe permettant de franchir le gardien du monastère. C'est un code chiffré : 29786. Il ignore s'il a la moindre signification, ni s'il est encore valable. Une bonne solution serait d'emprunter aux adeptes leurs robes, mais surtout leurs colliers prouvant leur intronisation dans l'ordre. Ils sont faits d'un alliage spécial que les cyborgs reconnaissent automatiquement. Les porteurs ne seront jamais inquiétés par les gardes robotisés tant qu'ils les porteront au cou. Fabriquer des colliers factices ne coûtera pas cher auprès d'un joaillier professionnel, mais produire l'alliage nécessitera un jet de Connaissance de la Mécanique. Enfin, il est possible que les personnages tentent une opération de sauvetage nocturne, où qu'ils attendent que des adeptes partent en mission pour les capturer et les dépouiller. Quelle que soit la stratégie employée, le renégat devra attendre que ses alliés parviennent à désactiver le champ enfermant sa reine, et il ne pourra strictement rien faire pour eux jusque là.

De leur côté, les granbretons ont fini de percer à jour les secrets des mémoires des cyborgs. Ils vont donc lancer une attaque éclair pour prendre le monastère et les laboratoires. Ils espèrent ainsi augmenter le patrimoine scientifique de leur empire.

Les moyens dont ils disposent : une partie de la flotte d'ornithoptères de transport (des griffons) a pu être rappelée de mission (près de 30 ornithoptères sur la Sicilia) ; chacun transportera 10 hommes ; par la voie des terres chemineront 100 hommes supplémentaires, tirant de puissants canons de campagne. Tandis que les troupes d'assaut prendront position dans le monastère, elles chercheront à localiser les générateurs anti-laser pour les détruire. Les canons parleront alors, les cent guerriers de réserve allant achever le travail.

Les ordres participant à l'attaque : seront orniportés 150 sangliers, 50 chiens, 50 gloutons, 30 guêpes et 20 furets ; les troupes terrestres seront composés de 75 taureaux, de 25 cygnes, et de trois canons feu.

Entrer dans le Monastère

Durant leur approche, l'artilleur déploiera son canon télescopique en direction des aventuriers, trois points rouge en triangle pointant sur la poitrine du premier des personnages.

Si les personnages n'ont pas tous usurpé l'identité d'adeptes, la voie métallique de l'artilleur raisonnera dans la crevasse. Il demandera le mot de passe. Si les personnages donnent les chiffres dictés par le renégat, les points rouge suivront quelques instants encore les personnages puis disparaîtront. Sinon, il fera feu sur la première cible.

Les aventuriers arrivés au niveau de l'artilleur, l'artilleur leur commandera d'attendre devant la double porte. Après une minute d'attente, celle-ci s'ouvrira sur SRH100-01. Par la suite, deux éventualités : les personnages ont utilisé le code donné par le lhorim (les personnages sont identifiés comme des invités et SRH100-01 leur sera assigné de manière permanente durant tout leur séjour) ; ils sont déguisés en adeptes (SRH100-01 les fera entrer, les débarrassera, puis les laissera aller où ils veulent).

En Compagnie de SRH100-01

Une fois entrés, l'atmosphère semblera se détendre, jusqu'au moment où SRH100-01 proposera aux personnages de se débarrasser de leurs armes. Le cyborg semblera insister, mais en fait, il ne tiendra pas compte des réactions. Ceux qui lui remettront leurs armes les verront disparaître dans le débarras.

Ensuite SRH100-01 leur rappellera cette consigne : n'aller nulle part sans lui. Il en profitera pour parler de la stupidité de ses confrères qui ouvriraient le feu sans sommation. Il les priera d'un air entendu d'excuser leur rudesse juste avant de passer devant le poste de garde.

De celui-ci sortira un cyborg armé jusqu'aux dents qui inspectera les personnages, et les déclarera non-fichés. Toujours de sa voix froide et monocorde, il les priera de se faire ficher par le maître le plus rapidement possible. Il ne répondra à aucune de leurs questions, les ignorant totalement. SRH100-01 par contre leur apprendra que le maître est difficilement dérangeable ces derniers temps, car il travaille beaucoup. Aussi à nouveau les priera-t-il de bien rester auprès de lui durant tout leur séjour. Il ne prendra même pas la peine de demander combien de temps celui-ci durera.

Déguisés

Les personnages devront prendre garde à leurs faits et gestes. Ils rencontreront d'autres adeptes, et sans précaution particulière, ils seront vite démasqués, puisque l'ensemble de la communauté à tendance à se connaître et que les nouveaux sont rares et l'objet de cérémonies générales. Bien sûr, il n'y a pas eu de telles cérémonies depuis plusieurs mois. Ils pourront aller où bon leur semble, sans que personne ne fasse de remarques. Par contre, pénétrer la tour où est détenue la reine de lhorims éveillera instantanément la suspicion et provoquera l'alerte si l'intrusion est repérée. Pas question donc d'y entrer au culot !

Repérer les Lieux

Tant qu'ils seront en compagnie de SRH100-01, les aventuriers n'auront effectivement aucun problème. Le cyborg leur fera une visite complète des lieux qui lui sont autorisés, surtout de l'église et du jardin, qui sont, d'après lui, les deux plus beaux endroits du monastère.

Il ne sera pas difficile de tromper la vigilance de SRH100-01 pour une personne qui ne se sera pas trop faite remarquer, au contraire d'une autre qui se sera montrée très attentive aux paroles du cyborg.







En effet, n'ayant pas l'habitude d'avoir un auditoire concentré, SRH100-01 reportera toute son attention sur la perle rare, dédaignant progressivement les autres.

Dans le meilleur des cas, jusqu'à la moitié du groupe pourra quitter SRH100-01 sans qu'il s'en rende compte. Au-delà, il prendra à partie les aventuriers restants et deviendra suspicieux (après tout, il n'avait pas été prévenu d'une quelconque visite, aujourd'hui).

La discrétion sera vitale pour tous ceux qui quitteraient leur guide. A vous de leur faire enchaîner des «Se Cacher» et des «Mouvements Silencieux» jusqu'à la destination désirée. Au delà, reportez vous à la description du monastère. Le groupe sera amené à croiser des adeptes. Si c'est le cas, les sorciers sembleront surpris de voir des inconnus, mais la présence de SRH100-01 dissipera leur inquiétude.

Il est également possible de voler des robes aux adeptes, que ce soit dans leurs chambres, ou sur des victimes choisies en fonction de leur taille. Les cyborgs devront alors faire des jets de «Voir» pour découvrir la supercherie.

L'Attaque Granbretonne

L'attaque aura lieu dès que vous le déciderez, autant que possible après que les aventuriers aient bien visité le site.

Elle sera annoncée par la corne d'alerte du poste de garde. Au même moment, des dizaines d'ornithoptères essaieront de lâcher leurs hommes sur le terrain en plusieurs vagues successives. Tous les cyborgs disponibles essaieront de contenir l'assaut, le temps que les autres unités se réactivent dans leurs cellules.

Il faudra plusieurs rounds aux furets pour localiser les plus importantes sources d'énergie : la tour de Mia-Irrupi-Kilaï, et les sous-sols. Tandis que les gloutons descendront en première ligne, suivis de très près par les sangliers, les furets et leur escorte s'en prendront à la tour.

Des charges explosives devraient la réduire en miettes, et il faut espérer que les aventuriers aient déjà quitté la tour au moment de l'explosion, ou au moins libéré la jeune reine qui pourra saturer les commandes des bombes et les rendre inactives. Dans les deux cas, cela veut dire que les défenses sont neutralisées et que les forces d'appuis stationnées à l'entrée vont pouvoir intervenir (après avoir disposé de l'artilleur).

A l'intérieur du monastère, la grande cour sera encombrée par les armures granbretonnes et par les défenseurs cyborgs. Malgré leur efficacité, ils seront finalement écrasés par les charges frénétiques des sangliers et des taureaux (il ne faut pas oublier que comme à son habitude, l'Empire Ténébreux agit avec une supériorité numérique affirmée).

La Fuite

Mia-Irrupi-Kilaï libérée, les cyborgs en train de subir une défaite amère, c'est le coeur serré de haine et de colère que Gianni va activer l'ouverture des sas. Le temps pour lui de rejoindre la plate-forme de fuite et qu'Idiguo selle une monture, la lave commencera à se répandre, semant la panique parmi les adeptes et les granbretons.

La survie des personnages dépend maintenant de leur rapidité. Mia-Irrupi-Kilaï, connaissant l'existence de la sortie de secours y entraînera les aventuriers s'ils ne l'avaient pas déjà découvert avant l'offensive granbretonne. Idiguo tenait quelques flamants prêts pour les adeptes, mais se préparait à les lâcher, voyant qu'aucun n'arrivait. Il les confiera aux aventuriers, peu soucieux de savoir qui ils sont, tant qu'ils emmènent ses bêtes adorées loin d'ici. Il enfourchera son flamant préféré et s'enfuira, laissant le destin des aventuriers dans leurs propres mains.







Les Granbretons

Sanglier

POU 17 **DEX** 12

Points de Vie : 23 **Armure** : Plaques et Casque, 1D10 + 2

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache de Bataille	70 %	1D8 + 2 + 1D6	70 %
Masse	60 %	1D8 + 1D6	60 %
Marteau de guerre	50 %	2D6 + 3	50 %

Compétences : Eviter 35 %, Chercher 40 %, Premiers Soins 30 %

Description Physique : masque de sanglier serti de pierres précieuses et couvert de fourrure, solide armure de plaque décorée des armoiries de l'ordre, cuissardes, cape de fourrure, voix semblable aux grognements des cochons ou des sangliers.

Chien

POU 14 **DEX** 15

Points de Vie : 9 **Armure** : Plaques et Casque, 1D10 + 2

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	70 %	1D10 + 1 + 1D6	60 %
Ecu	-	-	70 %
Lance à 1 main	50 %	2D6 + 1	50 %

Compétences : Eviter 40 %, Voir 30 %

Description Physique : masque de chien (plusieurs races disponibles), armure aux armoiries de l'ordre, quelques pointes sur les cuisses avant-bras ou articulations, pierres semi-précieuses, voix comparable aux grognements et aboiements des chiens.

Glouton

POU 17 **DEX** 12

Points de Vie : 16 **Armure** : Plaques, 1D10 + 2

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Lance à 2 mains	65 %	1D10 + 1 + 1D6	60 %
Epée Courte	50 %	2D6 + 1	45 %

Compétences : Eviter 30 %

Description physique : masque de glouton rehaussé d'argent, armure huilée, bottes ferrées

Guêpe

POU 16 **DEX** 16

Points de Vie : 9 **Armure** : Armure en simili chitine, 1D8

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dard*	60 %	2D6 + 1	60 %
Epée large	50 %	1D8 + 1 + 1D6	30 %
Ecu	-	-	50 %

** Le dard est une épée courte avec un système d'injection pompe dans le pommeau. Délivre un poison causant 1D10 points de dégâts. 1D4 doses.*

Compétences : Eviter 50 %

Description Physique : masque de guêpe, plaques pectorales dorées, disque d'argent marqué du blason de l'ordre fixant une courte cape blanche à l'armure, sandales lacées jusqu'au mollet, communique gestuellement ou en dansant.

Furet

INT 20 **POU** 16 **DEX** 9

Points de Vie : 17 **Armure** : Cotte de Maille, 1D6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Pistolet à colle	50 %	spécial	-

** Autonomie de six coups. Englue la cible avec une force de 20. Pour se libérer la victime doit réussir un jet FOR/FOR le premier round. La colle durcissant, la colle gagne 1D6 en FOR par round pendant 1D6 rounds*

Compétences : Mémoriser 80 %, Connaissance de la Mécanique 75 %, Connaissance de l'Electricité 60 %, Connaissance de la Chimie 50 %, Eviter 40 %

Description Physique : masque de furet serti de pierres précieuses et couvert de fourrure, cotte de maille huilée et neuve, cuissardes, sac à dos, voix semblable à des couinements de furet.

Taureau

POU 17 **DEX** 11

Points de Vie : 19 **Armure** : Plaques et Casque, 1D10 + 2

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	70 %	1D10 + 1 + 1D6	70 %

Compétences : Chercher 30 %

Description Physique : masque de taureau noir, cornes et anneau nasal dorés, armure de plaque noire rehaussée d'or sur les franges, cuissardes, voix semblable au mugissement du taureau.

Cygne

INT 19 **POU** 15 **DEX** 12

Points de Vie : 19 **Armure** : Cuir, 1D6 - 1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Choqueur	40 %	spécial	40 %

** Autonomie : 8 coups. Produit un choc électrique causant 1D3 points de dégâts. Si la victime manque un jet de CONx3, le choc l'a paralysé pour 1D10 rounds. Un choqueur a la forme d'une baguette. A chaque parade , l'arme a 50 % de chances de se briser.*

Compétences : Connaissance de la Médecine 60 %, Connaissance de la Biologie 50 %, Connaissance de la Chimie 40 %, Premiers Soins 80 %

Description Physique : masque de cygne couvert d'un duvet blanc, armure beige, culottes blanches, bottes, chaînette en or soutenant une courte cape blanche, voix semblable au cri du cygne.







Après quelques plumes et poils roussis, les personnages arriveront tant bien que mal à diriger les oiseaux géants loin du brasier, même s'ils n'ont aucune notion du vol aérien.

Conflit !

Avant que les personnages ne parviennent à rejoindre la piste d'envol, vous êtes libre de les faire combattre au milieu de la lave dégoulinante. Attention cependant à ce qu'il ne soit pas trop tard, car la lave envahit en même temps les sous-sols, moins vite qu'en surface, certes (car les tunnels géothermiques ont été conçus pour ralentir au maximum l'avancée de la lave en cas de catastrophe), mais tout de même !

Les adversaires peuvent soit être cybernétisés, soit être granbretons. Dans le premier cas, reprendre les MAC200 du chapitre précédent, dans le second cas, prendre les caractéristiques suivantes.

Il est à noter que les furets se concentreront sur la destruction des sources d'énergie du complexe et qu'ils n'iront pas chercher querelle à qui que ce soit. Quant aux cygnes, ils ne sont là que pour soigner les granbretons tombés, ils éviteront autant que possible tout combat !

Un furet est toujours accompagné d'un chien et un cygne d'un taureau.

Conclusion

La reine Mia-Irrupi-Kilaï libérée, elle appellera mentalement à la rescousse tous ses lhorims. Ceux-ci peuvent éventuellement aider à la fuite des aventuriers, pouvant adopter une consistance suffisante pour porter chacun leur FOR en TAI (il faudra donc en moyenne 2 lhorims par personnage, ou plus, s'ils sont lourdement chargés). Quant à Gianni, si les aventuriers n'ont pas réussi à le coincer, il s'est bel et bien enfui et pourra éventuellement réapparaître dans de futurs scénarios. C'est un ennemi de taille dont la vengeance sera certainement à la hauteur de son intelligence.

Le monastère sera totalement englouti par la lave, avec tous ses cyborgs, ses secrets et laboratoires avancés. Beaucoup de granbretons y auront également péri, très peu d'ornithoptères ayant réussi des manoeuvres d'évacuation. Pour l'Empire, le bilan est presque nul. Il ne leur reste que les carcasses de cyborg qu'ils avaient récupérés dans le chapitre précédent. Cela occupera néanmoins les savants de l'empire un certain temps.

Epilogue : Le Peuple de Lumière

Les lhorims inviteront les personnages sur leur île, où ils pourront panser leurs blessures et se remettre de leurs aventures. Ils pourront pleinement apprécier le décor paradisiaque qui leur est offert, occuper leurs loisirs à la détente, à la natation ou à la flânerie, à la découverte des merveilles naturelles de l'île, de sa faune docile et depuis longtemps disparue du continent.

Le palais de cristal représente un défi curieux pour les analyses des scientifiques. Mi-cristallin, mi-organique, le cristal semble doué de vie et palpite au gré de l'humeur de l'observateur ou du temps qu'il fait à l'extérieur, changeant de couleur pour refléter sa perception de son entourage.

Le Choix

Les lhorims proposeront aux aventuriers de rester à tout jamais avec eux, car ils craignent qu'une fois de retour en Sicilia ou sur le continent, les aventuriers ne parlent d'eux ou ne cherchent à profiter de leur savoir. Ils estiment que l'humanité est encore trop barbare pour apprendre leurs secrets, et ils en ont eu la démonstration dans le passé, lorsqu'ils recueillaient les explorateurs parvenant jusqu'à eux.

Ceux qui accepteront de rester vivre en harmonie avec eux sur l'île recevront le don d'éternelle jouvence, en récompense des services rendus au peuple lhorim. Désormais, ils ne vieilliront plus, et pourront partager la sagesse du peuple de Mia-Irrupi-Kilaï.

Les autres devront faire le serment de ne jamais trahir le savoir ou l'existence du peuple lhorim. Pour cela, ils prêteront serment sur des cristaux qui seront pour l'occasion liés à leurs énergies vitales. En cas de parjure, le personnage perdra 1D3 points de pouvoir de manière définitive, et ce, à chaque trahison. De plus, le cristal cessera de le protéger.

Tant que le personnage maintiendra sa promesse, il sera soigné d'1D6 points de vie par jour, protégé une fois par semaine d'une attaque énergétique ou lumineuse. Pour exprimer son lien avec le peuple lhorim, sa longévité sera augmenté d'1D20 années terrestres. Il pourra dès qu'il le désirera revenir voir le peuple lhorim afin de demeurer à jamais parmi eux.

Chacun des personnages survivants est libre de choisir son destin. Il est cependant vraisemblable que des érudits ou des scientifiques décideront de rester parmi les lhorims, afin d'apprendre auprès d'eux ce qu'ils n'auront jamais l'occasion d'apprendre ailleurs.

Les autres se contenteront vraisemblablement des cristaux et promettront de garder le secret sur le peuple lhorim. Il seront conduits à l'endroit de leur choix en Europe, bien sûrs après avoir été soignés de leurs blessures. Les blessures majeures récentes et les amputations seront guéries par régénération des tissus.

S'il a survécu, D'Ari restera vraisemblablement avec les créatures de lumière, pour goûter pour la première fois à la paix. Umbro, quant à lui, se fera débarrasser de ses prothèses métalliques et les lhorims régénéreront son bras perdu. De son humanité retrouvé, il décidera certainement de rester en Sicilia, ne serait-ce que pour honorer la mémoire de la défunte Ormiella.

Vorble sera tiraillé par le désir de rester avec son ami et de retourner avec son peuple dans les forêts, maintenant qu'il a connu l'aventure. Quant aux autres éventuels alliés des aventuriers durant cette aventure, c'est à vous de décider.

La Nouvelle Reine et le Grand Départ

Le lhorim renégat sera récompensé par Mia-Irrupi-Kilaï de sa loyauté, sans lui tenir rancune d'avoir rompu ses liens avec la colonie. Ne pouvant virtuellement plus le réintégrer, la reine lui proposera la moitié de ses enfants, afin qu'il fonde sa propre colonie, lui donnant également le pouvoir d'enfanter, en faisant une nouvelle reine.

Ensemble, les deux reines pourront construire une vaillante colonie qui rassemblera tous ses efforts pour lancer le plus puissant appel qu'elles puissent à travers les galaxies. Il faudra une année pour qu'elles y parviennent, et une année encore pour que leurs frères perdus viennent rétablir les chemins lumineux qui parcourent ce coin de l'univers.

Les deux reines convieront donc les personnages, où qu'ils soient dans le monde, à une cérémonie d'adieu, durant laquelle elles leur proposeront à nouveau de rester avec elles, et de découvrir ainsi ce qu'aucun humain n'a jamais vu jusqu'alors.

C'est dans un grand carrousel de lumière que les deux reines partiront avec les frères perdus dans les étoiles, pour y refonder le défunt empire de lumière.







Annexes

Communauté Mutante de Panteria

Panteria, Repaire des Monstres du Monde

C'est ainsi que la société sicilienne a baptisé cette île de la Mer du Milieu, située entre les pays arabes et la Sicilia. Désert et à la végétation timide à l'arrivée des premiers colons mutants en 3998, Panteria est vite devenue un lieu d'abondance pour ses habitants. Les efforts des fondateurs de la première cité mutante furent épargnés lors de l'invasion scandienne, où les barbares du nord décidèrent que ces monstres ne méritaient pas de faire partie de l'Empire des Glaces, et furent donc laissés tranquilles.

Les années passant, les membres fondateurs disparurent, et de plus en plus de mutants immigrèrent. En 4624, la ville mutante atteint ses limites imposées par la taille de Panteria. N'ayant plus de place pour cultiver, les mutants se sont mis à la piraterie, pervertissant l'idéal de paix et d'harmonie de leurs fondateurs. Leur grand navire, Terreur des Mers, croiseur déformé et sinueux, est redouté dans toute la Mer du Milieu.

Un marché intensif s'est développé avec les Goules des Mers qui les fournissent en trésors divers. En échange, les mutants montent jusqu'à Sciacca pour leur acheter des armes de métal et de quoi faire vivre l'immense population de Panteria. Des pillages organisées sur les côtes arabes avec l'aide des Goules contribuent également à leur survie.

La Vie à Panteria

***Population** : 12 000 habitants, tous mutants*

Leur société est basée sur la piraterie et le troc. Tous les mutants apprennent vite les métiers des armes et de la mer, nécessaires pour survivre et pour faire partie de leur société. Pour devenir citoyen de Panteria, il faut : être mutant ; ne pas être invalide ou handicapé ; avoir moins de 40 ans ; pouvoir verser à la cité 25 pièces d'argent d'impôt annuel.

Les invalides et les vieillards sont abattus et mangés. Les moins chanceux sont même livrés vivants aux Goules des Mers. Il n'y a que peu de place à Panteria, c'est pourquoi on se débarrasse rapidement des inutiles. Généralement, les plus vieux préfèrent quitter l'île avant d'être jugés trop vieux et exécutés.

Il y a quelques lois fondamentales qui ont cours sur Pantéria : obéir au Grand Corsaire et ses officiers ; participer aux actes de piraterie ; garder le secret en toutes circonstances sur les richesses et le potentiel militaire de Panteria.

Les non-mutants sont tolérés à Panteria tant qu'ils respectent les lois et coutumes établies. Pour éviter des heurts entre mutants et visiteurs, ceux-là n'ont pas le droit de rester sur l'île plus de 10 jours consécutifs. Les mutants sont souvent venus en cet asile parce qu'ils ont été rejetés du continent par les humains sains. La rancoeur de ces mutants met donc en danger les visiteurs.

Il y a suffisamment d'auberges et de tavernes sordides à Panteria pour que les étrangers trouvent où se loger. Les prix sont très proches de ceux du continent.

Maintenant que leur ville recouvre entièrement Panteria, les mutants bâtissent des maisons à étages sur les taudis les plus anciens, cherchant à gagner les hauteurs. L'expansion permanente de leur société constituera à long terme, d'après les dirigeants de l'île, un danger.

La Flotte des Monstres du Monde

Elle comprend 2 Croiseurs, cinq Galéasses et une douzaine de Galea Sotilla (voir le Loup Blanc page 44 pour les caractéristiques de ces vaisseaux).

Les Capitaines font partie du Conseil des Chefs, et sont les équivalents des Seigneurs de la Guerre du continent. Leurs services ont à plusieurs reprises été loués de par le passé, et même si la plupart des royaumes réprouvent la formation d'une société mutante, chacun aimerait bien la voir dans son camp.

La flotte trouve à Panteria une quantité inépuisable de guerriers et de galériens résolus à survivre. C'est cet instinct de survie qui en font des mercenaires très féroces et impitoyables.

Les navires des mutants ont une apparence torturée, mimant de gigantesques monstres marins. Des rangées de boucliers protègent les rameurs. Leurs voiles et drapeaux sont totalement noirs, facilement visibles de loin.

Personnalités

Okson Coeur d'Ours

Il est le Grand Corsaire (en quelque sorte le Roi des mutants), celui qui préside le conseil des pirates. C'est un mutant gigantesque et très fort. On le dit appartenir à la race des Géants des Montagnes, mais si c'est le cas, nul ne sait pourquoi il a embrassé la vie de pirate.

Il est vêtu de peaux d'ours qu'il aurait, dit-on, tués de ses mains nues. Sa chevelure, longue et noueuse, et sa barbe, abondantes et grasses, sont de couleur noire. Il porte au côté une gigantesque hache qu'il manie à une seule main, alors qu'il en faudrait bien deux à un homme normal.







Okson a prit le pouvoir chez les mutants en tuant le dernier Grand Corsaire dans un duel à mort. De nombreux autres mutants ont tenté de prendre de la même manière le pouvoir, mais tous ont été vaincus par Okson.

Sous son règne, les mutants vont intensivement développer l'esclavagisme, le marché de fournitures rares, et le mercenariat. Maintenant, avec 52 ans, il est obligé de se teindre les cheveux et la barbe pour cacher son âge à ses compatriotes, car les règles sur les vieillards le concernent également. Seul son fidèle ami, Don'aldh, partage avec lui ce secret.

Lorsque Panteria sera envahie et sa population décimée, Okson parviendra à tuer dans sa fureur un Connétable de l'ordre de la Loutre. En punition, suite à sa capture, il fut emmené en Granbretanne et laissé aux bons soins du Grand Connétable de la Loutre. Celui-ci le torturera des mois durant. L'intervention d'aventuriers permettra son évasion, et Okson recrutera une bande de géants des montagnes qui contribuera à la libération.

Don' Aldh

Don'Aldh est un petit homme à l'apparence frêle, au corps duveteux, et les bras garnis de plumes. Il doit cette apparence a un sorcier Hollandien qui voulait faire de lui un animal familier, à cause de ce nom ridicule qui semblait pourtant avoir pour lui une signification spéciale. Il a néanmoins réussi à s'échapper et à rejoindre Panteria, lassé des quolibets des humains normaux. Son intelligence et son habileté stratégique en ont fait dans un premier temps un des généraux d'Okson, puis son meilleur ami.

Le Grand Marché aux Esclaves

Il s'agit d'une des plus grandes places d'achat et de vente d'esclaves d'Europe. Les esclaves sont souvent les victimes de leurs actes piraterie, mais il est fréquent que des brigands et des kidnappeurs leur vendent à bas prix des personnes qui seront par la suite rançonnées. La présence des non-mutants n'est généralement appréciée que lors du jour du marché aux esclaves, car les familles, les amis, ou les confrères de l'esclave dépêchent souvent un coursier pour le racheter. Les principaux clients des mutants sont les organisations mafieuses spécialisées dans la traite des blanches, qui trouvent ici des recrues de qualité. Des rois ou autres nobles du continent achètent régulièrement des serviteurs, et des sorciers s'offrent régulièrement des cobayes pour leurs sordides expériences. Les prix sont très variables et dépendent de la future utilisation de l'esclave. En général, il faut compter 100 PA par point de la caractéristique principale que doit posséder l'esclave, et 50 PA par tranche de 5 % dans les compétences requises par l'acheteur. Ainsi, par exemple, un guerrier coûtera 100 PA par point de FOR et 50 PA

LA SICILE
Carte des Joueurs





par tranche de 5 % en Attaque dans sa meilleure arme. Une courtisane, elle, coûtera simplement 100 PA par point de CHA. Les pirates de Panteria achètent les esclaves entre un dixième et un tiers des tarifs indiqués ci-dessus, suivant le jet en Crédit du vendeur.

Le Bazar

C'est un gigantesque marché où tout se vend et s'achète. Qu'il s'agisse d'antiquités ou d'armes, d'oeuvres d'art ou de fournitures de sorcellerie, on y trouve de tout. Il faut cependant préciser qu'il s'agit rarement de premières mains. Comme précédemment, les prix de rachat seront relativement bas, tandis que ceux de vente seront exagérément hauts, surtout en ce qui concerne le matériel technologique.

A ce sujet, on ne trouve généralement dans le bazar que des fournitures permettant la constitution d'un laboratoire ou d'une création technologique, rarement de produits finis et en état. Il ne faudra jamais que le maître de jeu oublie que le commerce de matériel technologique est extrêmement exceptionnel, le bazar de Panteria étant certainement le seul endroit dans le genre en Europe.

Concernant l'achat d'armes de qualité, voici le tableau des tarifs les plus couramment pratiqués ici, mais également sur le continent lorsqu'ils sont commandés à des artisans (largement inspiré des travaux de Bruno Martin, parus dans Tatou n°8).

Tarifs

Prix	Modificateur au Jet d'Artisanat	Effets sur l'Arme
x2	- 25 %	Bonus de + 1 aux dégâts
x5	- 50 %	Bonus de + 1D3 aux dégâts
x5	- 50 %	15 % de chance de résister aux coups critiques
x10	- 75 %	Bonus de + 1D6 aux dégâts
x10	- 75 %	20 % de chance de résister aux coups critiques

Les malus et les modificateurs de prix sont cumulatifs si l'on veut obtenir une combinaison de plusieurs effets sur l'arme. Ainsi, une arme qui aurait 20 % de chances de ne pas se briser lorsqu'elle reçoit un coût critique et ayant un bonus de + 1 aux dégâts, coûtera 12 (10 + 2) fois plus qu'une épée normale, et le forgeron soustraira 100 % (75 + 25) à son jet d'artisanat.

La disponibilité d'un article dépend de sa rareté et de la chance du client. Par conséquent, un jet de Chance (jet de 1D100 sous le POU du personnage multiplié par le modificateur correspondant à la situation) doit être réussi pour que l'article soit disponible. Le matériel nécessaire à l'utilisation des compétences Connaissance de la Mécanique et de la Biologie est Exotique, celui de la Connaissance de la Chimie et de l'Electricité est Rare.

Disponibilité

Article	Modificateur du Jet de Chance
Très commun	x6
Commun	x5
Peu commun	x4
Exotique	x3
Rare	x2
Très Rare	x1
Unique ?	x0.5

Si le bazar se portera volontiers acquéreur de livres traitant des connaissances scientifiques, il n'en vendra cependant que rarement. Suivant l'importance du volume, il sera plus ou moins difficile à obtenir. Pour la génération aléatoire de livres, nous vous conseillons le système suivant :

Champs de Connaissance

1D8	Champs de Connaissance
1	Musique
2	Mécanique
3	Electricité
4	Chimie
5	Biologie
6	Médecine
7	Psychologie
8	Herboristerie/Plantes

Langues Utilisées pour l'Ecriture

2D6	Langue Utilisée pour l'Ecriture
2	vieux français
3	vieil anglais
4	vieux germain
5	vieux latin
6	vieil spanyard
7	vieux slave
8	vieux grek
9	vieux bulgare
10	vieux syrien
11	vieil arabe
12	vieux moscovite

Ouvrages

Bonus	Lecture en	Disponibilité	Prix
+ 1D3	1D4 semaines	Rare	4000 PA
+ 1D6	2D4 semaines	Rare	7000 PA
+ 1D10	3D4 semaines	Très Rare	11000 PA
+ 2D6	1D6 mois	Unique	14000 PA

Les prix ont été établis en multipliant par 1000 la somme du minimum et du maximum de bonus que peut apporter le livre. Ce même bonus est à rajouter à la compétence du lecteur explorée par l'ouvrage au terme de la durée de lecture mentionnée, si le jet en Lire (langue utilisée pour l'écriture) est réussi.

Le Mercenariat à Panteria

Les mutants de Panteria sont rompus au métier des armes, et servent sur les navires de guerre. Tous ces hommes sont à louer, au tarif de 5 PA par jour de service, équipement, logement et nourriture devant également être fournis par l'employeur. Un mutant de Panteria a souvent sa [(FOR + CON)/2] x 10 PA comme fortune économisée, ainsi que ses principales armes. Certains ont même leur propre armure. Des non-mutants sont parfois acceptés dans le corps de mercenaires, mais comme leur durée de séjour est toujours limitée, ils prennent leurs ordres et affectation et quittent aussitôt l'île.







Notes sur les Richesses de Panteria

Si elles sont immenses, elles ne sont cependant constituées qu'à moins de 25 % de monnaie. Les véritables richesses sont les articles qu'ils proposent dans le Marché aux Esclaves ou dans le Bazar. La spéculation sur les fournitures scientifiques est particulièrement lucrative. Si la plupart de leurs articles sont le fruit de pillages ou de récompenses pour services rendus, les mutants de Panteria, en receleurs quasi-officiels, achètent également à bas prix le fruit des rapines des voleurs du continent qui n'arrivent pas écouler leurs marchandises.

Après l'Arrivée Granbretonne

L'invasion de Panteria s'est soldée par un violent affrontement maritime. Les navires mutants jouèrent un rôle de diversion pour permettre aux mutants d'évacuer l'île sous l'ordre des principaux généraux et avec une bonne partie des richesses. Mais l'écrasante supériorité granbretonne a tout de même fini par s'afficher, entraînant la prise ou la destruction de la majorité des navires mutants. Terreur des Mers lui-même fut arraisonné, les granbretons bénéficiant de l'aide de traîtres mutants à son bord. Okson fut donc livré pieds et poings liés à l'Empire, et nul ne sut avant longtemps ce qu'il advint de lui. En échange de leur trahison, les mutants reçurent Terreur des Mers et purent continuer leurs actes de piraterie, dont la tutelle granbretonne fut personnalisée par la présence d'un Poisson granbreton.

La majorité des biens de Panteria furent néanmoins saisis. Cependant, les «dignitaires et responsables» mutants réussirent à s'installer en Sicilia et à ouvrir des comptoirs secrets où les habitués purent continuer à s'alimenter normalement. Les nouveaux clients ont également une chance de les contacter selon une procédure qui est propre à chaque comptoir et définie par le Maître de Jeu. Les conditions de vente sont cependant identiques que celles du temps où elles se déroulaient sur Pantéria. Leur localisation dépend de la volonté du Maître. Voir aussi le Comptoir de l'Alliance dans Les Lieux Secrets Perdus dans les Catacombes.

Le Cratère de la Rédemption

Le Cratère de la Rédemption est le seul endroit de tout Messine à posséder des entrées publiquement connues pour le réseau de catacombes. Durant le Tragique Millénaire, la population de Messine s'est réfugiée dans les souterrains en emportant ce qu'ils avaient de plus précieux, afin de se mettre à l'abri des bombardements de la surface. De ceux qui survécurent à cette tragique expérience en se nourrissant des morts et des rats, peu retrouvèrent la sortie pour la surface. Aujourd'hui encore, ces catacombes sont infestées par les descendants dégénérés et nécrophages de ces Messiniens. Leur menace et leur connaissance séculaire des catacombes qui fait d'eux des prédateurs redoutables empêchent l'exploration des souterrains.

De nombreux aventuriers s'y risquent pourtant, certains parfois avec succès, remontant à la surface avec des trésors inimaginables. Plutôt que de risquer leur vie dans les catacombes, des brigands ont préféré prendre possession des entrées et d'en réglementer le passage. Une fois les droits payés, ils prélèvent un pourcentage sur ce qui a été découvert, dont une partie servira de bakchich pour les autorités de la ville, qui ne tolèrent pas officiellement leur commerce.

Les catacombes de Messine sont un lieu d'aventure parfait. Un maître de jeu inventif pourrait y faire se dérouler de nombreuses aventures très intéressantes, n'étant limité ni par les rencontres, ni par les trésors. De plus, le plan des catacombes qui vous est présenté n'est qu'une infime portion des souterrains existants sous la ville. Tous les couloirs ne sont pas de véritables cul de sac, mais sont souvent bouchés par des éboulements.

Population du Cratère

Comme les habitants de la Vieille Ville, ceux du cratère sont souvent des mendiants, des pauvres et des déshérités. Ils vivent pour la plupart dans des taudis construits à partir de débris récupérés et se nourrissent souvent des ordures des riches. Durant la journée, les plus courageux vont chercher du travail à la ville, tandis que d'autres se contentent de mendier. Des immigrés venus à Messine dans l'espoir de trouver un travail sont souvent condamnés à habiter la Vieille Ville et le Cratère avec toute leur famille. En cas de combat, utilisez les règles concernant les mendiants dans le livre du joueur de Stormbringer.

Des brigands ont saisi l'aubaine constituée par la découverte des catacombes pour installer un commerce peu concurrentiel. Moyennant un droit de passage de 20 PA par personne, ils autorisent des aventuriers à emprunter l'un des trois passages vers les catacombes. Une fois dessous, les aventuriers sont livrés à eux-mêmes. S'ils découvrent quelque chose et réussissent à remonter, les gardiens des passages estimeront les découvertes et leur prélèveront une taxe de 15 %. Ce sont les seules règles imposées.

Brigand Typique

POU 12 **DEX** 13

Points de Vie : 15 **Armure** : Armure de Cuir, 1D6 - 1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Sabre	45 %	2D6 + 2	45 %
Sarbacane*	55 %	1D3	-

** les dards sont trempés dans un poison soporifique de VIR 14*

Compétences : Evaluer un Trésor 30 %, Couper une Bourse 60 %, Grimper 45 %, Sauter 48 %, Crocheter 60 %, Embuscade 35 %, Se Cacher 40 %, Mouvement Silencieux 35 %, Camouflage 37 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Sicilien - /60, Langue Commune - /40, Patois Sicilien - /45

Gardien Typique d'un Passage

POU 10 **DEX** 14

Points de Vie : 16 **Armure** : Cotte de Maille, 1D6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Large	50 %	1D8 + 1 + 1D6	50 %
Arc simple	40 %	1D6 + 1 + 1D4	-
Dague	45 %	1D4 + 2 + 1D6	45 %

Compétences : Evaluer un Trésor 60 %, Grimper 45 %, Sauter 50 %, Couper une Bourse 35 %, Embuscade 45 %, Mouvement Silencieux 25 %, Chercher 70 %, Ecouter 45 %, Voir 62 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Sicilien 20/65, Langue Commune 15/45, Patois Sicilien - /40







Les Sarbacanes

Un dard de sarbacane ne fait pas plus mal que la piqûre d'un gros moustique. Le D3 de dommages n'est là que pour des considérations de perce-armure. Cependant, chaque armure a une chance limitée d'exploiter son dé de protection. En effet, il se peut très bien que le dard vienne se loger entre deux mailles ou sur une partie découverte de la cible. Les chances de protection sont les suivantes et prennent en compte les surfaces couvertes par chacune de ces armures :

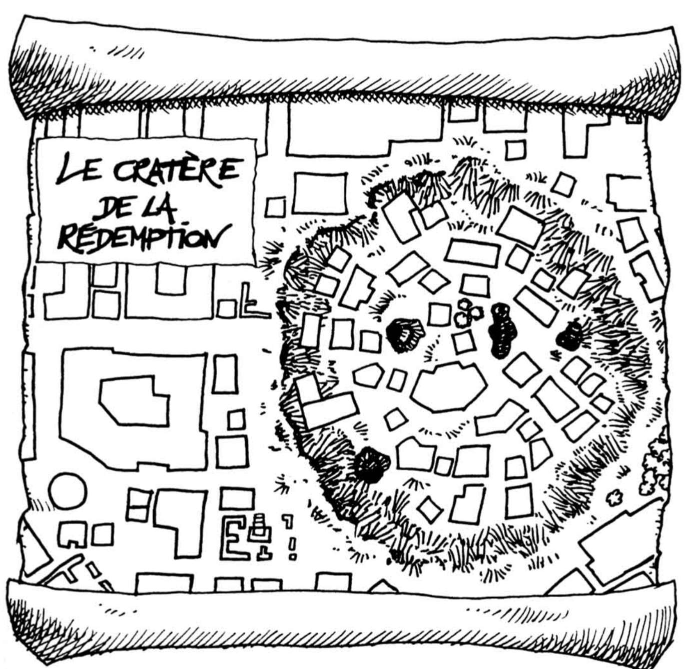
Armure	Chance
Armure de Plaques Granbretonne	99 %
Armure de Plaques avec Casque	95 %
Armure de Plaques sans Casque	85 %
Armure d'Anneaux	60 %
Armure de Demi-Plaques	50 %
Cotte de Mailles	45 %
Armure de Cuir	35 %
Gilet de Cuir	15 %
Port d'un Casque	+ 10 %
Port d'un Ecu	+ 15 %
Port d'un Grand Bouclier	+ 25 %
Aucune des chances de protection ne peut excéder 99 %	

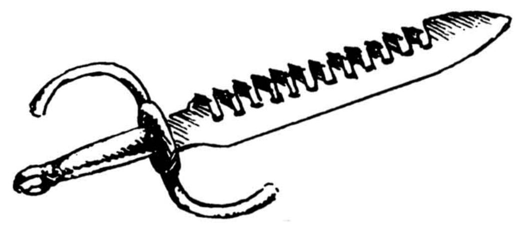
Si le jet de protection est réussi, alors l'armure protège normalement et on vérifie que le D3 de perce-armure de la sarbacane est suffisant pour affecter la cible. Si c'est le cas, le poison du dard peut prendre effet.

Le Maître du Passage

On ne connaît que peu de chefs à la tête des brigands. Parmi eux : Ulrich Longue-Epée, Corialna la Folle, et le Seigneur du Passage. Ce dernier est le chef incontesté du Cratère, et nul ne connaît sa véritable identité. Les deux autres sont ses plus fidèles lieutenants.

Le Maître de Jeu pourra être séduit par l'idée de confronter ses joueurs au maître de la criminalité de la Vieille Ville. Si tel est le cas, il est encouragé à développer lui même ses caractéristiques et ses compétences. C'est en vérité un des notables de la ville qui a d'abord été monte-en-l'air par loisir avant d'exceller dans les talents de corruption. Il s'est ensuite taillé à la force du poignet une place dans la mafia sicilienne. C'est un homme dans la force de l'âge qui dispose de l'aide de quelques sorciers pour un équipement exceptionnel de mise en scène (obscurité, fumigènes, son et lumière, etc.) qui fait de lui un personnage très théâtral et pratiquement légendaire.





Ulrich Longue-Epée

Ulrich Longue-Epée est d'origine germanique. Ancien aventurier, il est à Messine depuis de nombreuses années et a été recruté par le Seigneur du Passage lui-même. Séduit par le marché proposé, il est devenu un de ses lieutenants.

Ulrich Longue-Epée

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	16	14	15	12	14	13

Points de Vie : 18 **Armure** : Demi-Plaques, 1D8 - 1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Longue	72 %	1D10 + 1 + 1D6	65 %
Ecu	-	-	81 %
Arbalète	65 %	3D6	-

Compétences : Evaluer un Trésor 70 %, Chercher 67 %, Voir 69 %, Equitation 54 %, Mouvement Silencieux 52 %, Camouflage 34 %, Connaissance du Monde Ancien 14 %

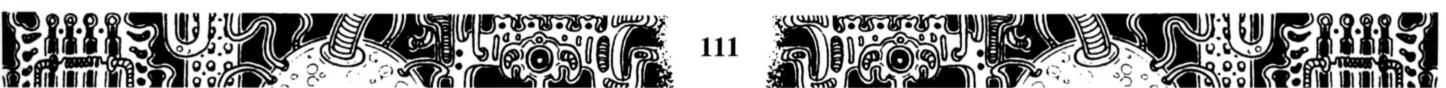
Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Germain 40/62, Sicilien 38/54, Langue Commune 35/60, Patois Sicilien - /14

Valeurs : ambitieux, statut social, revanchard, honneur, bravoure, goût du danger

Description Physique : 1.84 m, 100 kg, corpulence moyenne, 31 ans, yeux acier, cheveux blonds coupés très courts, visage dur et fermé, porte un plastron de métal aux couleurs de son ancienne unité germanique (dragons bleus), vêtements aux couleurs vives, épée très longue et d'excellente facture, petite cape rouge.

Corialna

Corialna, elle, était une voleuse talentueuse jusqu'à ce qu'elle soit capturée par les miliciens. Avant qu'elle ne soit jugée, elle a été violée et torturée. Bien qu'elle semble remise aujourd'hui, elle n'a pas traversé cet épreuve avec toute sa santé mentale. Elle entre souvent dans des crises d'hystérie destructrice, et il arrive parfois qu'elle tue plusieurs hommes avant d'être maîtrisée. En échange de sa loyauté, le Seigneur du Passage lui fournit une potion qui refoule sa maladie mentale. C'est elle qui est chargée d'évaluer les plus belles découvertes, ou est appelée en cas de contestations de la part d'aventuriers.





Corialna la Folle

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	SAN
11	14	09	16	15	18	14	21

Maladie Mentale : Folle Furieuse (grave) si moitié des PdV perdus ou si jet de POUx3 manqué (gagne un bonus de 1D6 aux dégâts mais pare à moitié)

Points de Vie : 14 **Armure** : Cuir, 1D6 - 1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Courte*	92 %	1D6 + 1	90 %
Dague*	74 %	1D4 + 2	67 %

** ces armes sont imbibées d'un poison rajoutant 1D8 points de dégâts si l'armure de la cible est percée par les dégâts normaux*

Compétences : Evaluer un Trésor 93 %, Grimper 78 %, Dissimuler 54 %, Sauter 91 %, Crocheter 70 %, Ecouter 84 %, Voir 48 %, Chercher 93 %, Déplacement Silencieux 88 %, Couper une Bourse 97 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Sicilien 40/70, Langue Commune 35/62, Patois Sicilien - /50

Valeurs : rusée, indépendante, possessive, revancharde, goût de l'inconnu, cupide

Description Physique : 1.58 m, 42 kg, faible corpulence, 23 ans, yeux bleus dans lesquels couvent une flamme permanente, cheveux bruns mi-longs et sauvages, parle peu et sans douceur, vive et agile, se déplace avec la grâce d'un chat, affectionne les tenues noires et plus rarement les armures de cuir crissant

Les Catacombes

Ce sont un enchevêtrement de couloirs et de petites alcôves encombrés par des débris de diverses nature. Il n'y a bien sûr aucun éclairage.

On peut y trouver à intervalles réguliers des ossements plus ou moins vieux, et parfois même les restes d'un repas d'anthropophages. Ceux-ci, avec les rats, représentent la majorité de la population des catacombes. Il y a également quelques mutants, et parfois même des aventuriers qui se sont perdus mais qui ont néanmoins réussi à survivre !

Les catacombes sont suffisamment vastes pour que vous y placiez ce que vous voulez. Lors de l'exode de la population de Messine pour les catacombes lors du Tragique Millénaire, la plupart ont voulu sauver quelques uns de leurs biens. L'accumulation de ces objets constitue un véritable trésor que vous êtes libres de détailler. De plus, de nombreuses sociétés secrètes sont susceptibles de s'être développées dans les catacombes.

Les anthropophages sont les descendants dégénérés des Messiniens de l'Age d'Or. Ils se sont parfaitement adaptés à l'obscurité et ont développé des habitudes nécrophages. Ils chassent la plupart du temps les rats géants pour survivre, mais ne dédaignent pas à l'occasion goûter à la chair humaine. Ils auront 75 % du temps une attitude hostile envers un groupe d'aventuriers.

Les anthropophages

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
4D6	3D6	3D6	2D6	2D6	3D6	1D6

Points de Vie Moyens : 10 - 11 **Armure** : aucune, 0

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Bonus Moyens	- 3 %	+ 1D6/ + 1D4	- 1 %
Gourdin	40 %	1D6	40 %
Griffes	35 %	1D4 + 1	-
Morsure	40 %	1D6	-

Compétences : Embuscade 50 + 1D10 %, Sentir 60 + 1D10 %, Voir 40 + 1D10 %, Ecouter 30 + 1D10 %, Poser un Piège 25 + 1D10 %

Langages (Lire-Ecrire/Parler) : Vieux Sicilien - /25

Mutations : Caractéristique Supérieure (FOR + 1D6), Caractéristiques Inférieures (INT et POU - 1D6, CHA - 2D6), Vision Nocturne parfaite, Modification Structurelle Favorable (Griffes et Dents acérées)

Les rats des catacombes ont muté sous l'effet des radiations jusqu'à atteindre leur taille actuelle. Ils sont devenus vicieux, obligés de se cacher de leur principal prédateur, l'anthropophage. Lorsqu'ils sont en surnombre, ils attaquent dans 95 % des cas. Sinon, même isolés, il y a 25 % de chances qu'ils donnent l'assaut.

Les Rats Géants

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
2D4	3D6	1D4	1D3	1D6	2D6 + 6

Points de Vie : 3 - 5 **Armure** : 1 point de fourrure

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure*	30 %	1D4	-

** lorsqu'ils sont plus de trois, les rats ajoutent 10 % à leurs chances globales de morsure par rat supplémentaire. Si le jet est réussi, la victime endure un nombre de D4 de dégâts égal au nombre de rats. Chaque esquive réussie soustraira 1D4 points de dégâts.*

Compétences : Chercher 40 + 1D10 %, Sentir 60 + 1D10 %, Nager 40 + 1D10 %

Mutations : Caractéristiques Supérieures (FOR, CON et TAI), Vecteur de Maladie (VIR 2D10 par rat : Peste Bubonique)

La Peste Bubonique

Temps d'Incubation : [CON] en jours

Effets : perte d'1D6 en FOR, en CON et en CHA

Durée : jusqu'à la fin du traitement ou décès du malade au bout de [CON/3] jours

Durée du Traitement : [20 - CON] en mois ; si sans traitement avant [CON/3] jours, décès du malade







La peste est une maladie contagieuse provoquée par la morsure de rats, de puces, ou par contact direct ou indirect avec un malade. La peste bubonique est caractérisée par l'apparition d'un bubon à l'endroit de la morsure. Le malade est pris de fièvre, de délires, de violentes douleurs abdominales et se met à baver.

A chaque heure d'exploration des catacombes, faites tirer aux aventuriers un jet de Chance (POUx5), basé sur le plus faible POU des aventuriers.

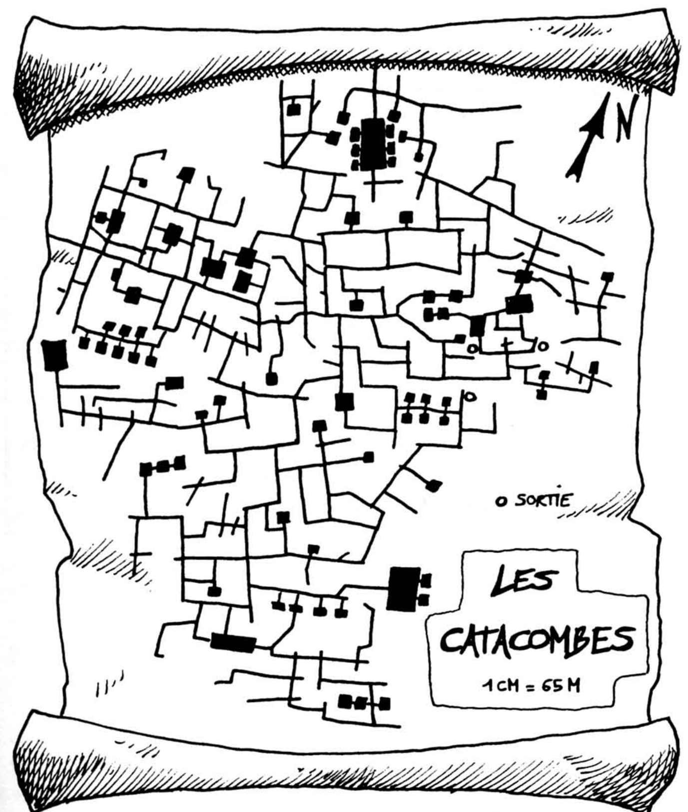
Un jet manqué signifie que l'éclaireur vient de déclencher un piège. S'il a pris des dispositions particulières pour l'éviter, il aura droit à un jet de Chercher, ou de Voir divisé par deux, pour le détecter. Un jet de Faire un Piège sera nécessaire pour le désarmer.

Un éventail de pièges déjà tout prêt vous est proposé page 49 de la Kamarg. Ils vous suffira de les adapter à l'atmosphère des catacombes.

De plus, toujours à chaque heure d'exploration des catacombes, il y a 25 % de chances qu'ils fassent une rencontre, à déterminer sur la table ci-dessous.

Rencontres

2D10	Rencontre
2	1 Rat
3 - 5	2D4 Rats
6	1D3 Anthropophages
7 - 10	2D6 Anthropophages
11	1D3 Mutants
12 - 14	2D6 Mutants
15 - 16	2D6 Brigands
17 - 19	2D4 Aventuriers
20	Au choix du Maître de Jeu



Lieux Secrets des Catacombes

Il s'agit d'emplacements présentant un intérêt quelconque, que des explorateurs pourraient découvrir en s'aventurant dans les catacombes. Le maître de jeu doit être conscient que les entrées pour les catacombes de Messine sont multiples, et disséminées à travers la ville. Bien sûr, chacune d'elle est jalousement gardée secrète, et débouche sur une portion différente de catacombes.

L'éventail de localisations ici fourni peut également être considéré comme autant d'exemples pour les créations personnelles des maîtres de jeu. Des endroits comme le Comptoir de l'Alliance ou le Coupe-Gorge, seront certainement fréquemment visités par les joueurs suivant les personnages qu'ils incarnent. Ils n'ont pas été entièrement développés pour donner une certaine liberté au maître de jeu, qui pourra ainsi facilement les intégrer dans sa campagne personnelle.

La Cache des Révolutionnaires

Accès : le Maître de Jeu est libre de déterminer l'emplacement de cet endroit. Un jet de Chercher est nécessaire pour révéler la cache. Il faut ensuite abattre le mur. Il est vraisemblable que l'alcôve se trouve au bout d'un cul-de-sac.

Fréquentation : aucune

Description : il s'agit d'une cache qui a été aménage dans les catacombes lors du XXème siècle par des terroristes siciliens. Elle a depuis été oubliée, mais renferme toujours une quantité impressionnante d'armes.

Habitants : aucun

Trésors : la cache contient 12 pistolets Beretta M92S de 9 mm, 4 pistolets-mitrailleurs Ingram M10 de 9 mm et 8 fusils d'assauts AR70 de calibre 5.56, mais également 2 caisses de 6 grenades à fragmentation M26A1. Aucune munitions. La cache étant restée à l'abandon depuis plusieurs millénaires et ayant subit les ravages du temps, aucune de ces armes n'est plus fonctionnelle ou n'a de chances de le devenir. Quant aux grenades, une fois dégoupillées, il y a une chance sur deux pour qu'elle n'explose pas. Dans le cas contraire, elle explosera dès que la goupille sera retirée, causant 4D6 points de dégâts au manipulateur, 2D6 aux personnes se trouvant à moins d'un mètre, 1D6 à celle se trouvant à deux mètres, et rien au-delà. Néanmoins, ces armes ont une certaine valeur pour les collectionneurs, les érudits, et même les scientifiques qui pourront les étudier et s'inspirer de leurs mécanismes. Un pistolet peut être revendu 400 PA, un pistolet mitrailleur 700 PA, un fusil 500 PA et chaque grenade 50 PA.

La Chambre aux Piliers Ecarlates

Accès : l'entrée se trouve dans la cave de Giuseppe Ettore, riche marchand résidant dans les Beaux-Quartiers. Un tunnel long de 1,2 km et inconnu des anthropophages conduit dans la chambre principale.

Fréquentation : les membres de l'Ordre Ecarlate seulement, soit une vingtaine de personnes. C'est une société secrète pratiquant des sacrifices humains destinés au Dieu Lézard, détenteur des secrets de l'immortalité. Giuseppe Ettore est leur Grand-Prêtre.

A grand renfort de sang humain versé dans un bassin où s'écoule de l'eau de source, les membres appellent le Dieu Lézard, qui choisira dans les rangs de l'Ordre celui qui mérite de s'enfoncer avec lui dans les profondeurs de la source afin d'être gratifié de l'immortalité.





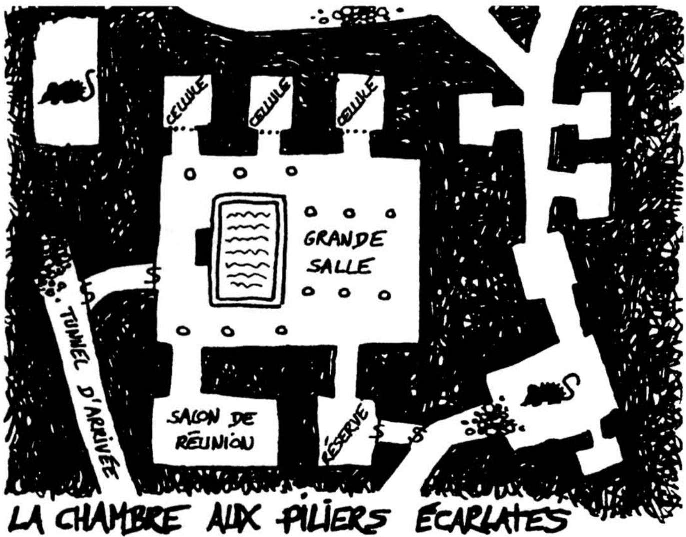


Giuseppe a en fait ourdi ce complot pour s'emparer des biens de «l'élu», et ainsi s'enrichir. Sa connaissance de la psychologie humaine, et son charisme surnaturel l'ont aidé à mystifier ses victimes, recrutées dans la bourgeoisie de Messine.

Description : C'est un grand espace rectangulaire, garnis de somptueux piliers carmins, sculptés dans du marbre rouge veiné de blanc. Un autel de la même roche surplombe un bassin où circule une source d'eau, conduisant jusqu'à une grotte en bordure de la mer. C'est dans cette grotte que vit un couple d'octiguanes. Lorsque Giuseppe Ettore commande un sacrifice, des entrailles sont jetées dans l'eau et cheminent jusqu'aux créatures qui, attirées par le sang, remontent la source jusqu'au bassin. L'une d'elles en émerge, saisit d'un tentacule son futur repas, et replonge aussitôt pour partager sa proie avec son compagnon. Les octiguanes sont habituées à être nourries de cette manière depuis plusieurs années déjà. Le sol de la chambre est dallé, des chandeliers et des encensoirs dorés diffusent lumière et parfum. Un rideau pourpre cache le symbole de l'Ordre, gravé sur le mur en vis-à-vis de l'autel, près de l'officiant.

Habitants : pour les caractéristiques des deux Octiguanes, consultez le Livre du Maître page 10. Les membres de l'ordre ne tiennent ces réunions qu'une fois par mois. Des malheureux destinés aux sacrifices occupent deux loges attenantes. Il y a en permanence 2D3 d'entre eux.

Trésors : Chacun des trois chandeliers vaut 75 PA, les encensoirs valant 110 PA chacun. Le symbole de l'ordre est incrusté de six joyaux : deux rubis (de 13 et 22 carats), une opale (de 19 carats), deux Emeraudes (de 6 et 8 carats) et un diamant (de 4 carats) valant respectivement 1040 PA, 1760 PA, 950 PA, 420 PA, 560 PA et 400 PA. La dague sacrificielle vaut 83 PA.



Les Charniers

Accès : par divers endroits, notamment par les passages du Cratère de la Rédemption.

Fréquentation : quelques anthropophages recherchant des os susceptibles de servir d'outils ou des rats y ayant établi leur tanière.

Description : en plus des alcôves abritant les corps des morts des millénaires passés, des trous et des fossés dans le sol des catacombes ont été remplis par les anthropophages des restes de leur repas. Ceux qui sont trop pleins ont été recouverts de débris et servent maintenant de «ponts» permettant le franchissement des trous.

Habitants : il y a 60 % de chances de rencontrer 1D8 rats géants et 25 % de chances de rencontrer 1D3 anthropophages.

Trésors : la probabilité de trouver quelque chose d'intéressant (à la discrétion du Maître de Jeu), n'est que de 15 %.

Le Comptoir de l'Alliance

Accès : exclusivement à partir de l'auberge de Brokham, dans le Quartier des Pêcheurs, qui cache dans sa cave une entrée secrète pour ce lieu de réunion de la résistance. Les autres passages menant à cet espace ont été murés et camouflés par des débris.

Fréquentation : les chefs des mouvements de résistance contre la Granbretanne se réunissent ici la nuit pour débattre de leurs plans et projets. Il y a toujours une dizaine de personnes qui assistent à ces réunions. Maître Scalffi Sicero y est régulièrement reçu, environ une fois par mois.

Description : Brokham y a installé le vieux bar qu'il avait avant la restauration de son établissement, ce qui donne son nom à l'endroit. Quatre tables rondes traditionnelles accompagnées de leurs chaises meublent également l'endroit. Le bar est abondamment fourni en bière et alcools divers.

Habitants : le fils de Brokham, Melk, s'occupe du service des rebelles, et est naturellement au courant de tous leurs plans. Comme son père, il est digne de confiance et fermement anti-granbreton.

Trésors : outre une collection impressionnante de bouteilles de crûs divers mais sans valeur propre, l'écu de guerre de Brokham et ses deux épées du temps où il était mercenaire ornent un des murs.

Le Coupe-Gorge

Accès : quatre réseaux de tunnels y mènent : un en partance de la Vieille Ville, deux autres du Quartier du Troc, et un du Quartier des Pêcheurs. Les brigands ont causé des éboulements pour isoler leurs tunnels des catacombes.

Fréquentation : à part les membres de diverses organisations criminelles qui viennent au Coupe-Gorge pour se détendre, échanger des informations ou prendre des ordres, seuls quelques rats géants (qui prendront la fuite dans 90 % des cas) peuvent être croisés. Pour l'occupation des maisons, lancez 1D8 :

1D8	Résultat
1 - 2	Occupé par 2D6 brigands, voleurs, cambrioleurs mettant au point le prochain crime
3 - 4	1D4 brigands, voleurs, assassins se reposent de leur rude journée
5	Une prostituée propose ses services. Ses tarifs sont de 50 A la passe
6	Cette maison sert provisoirement d'entrepôt. Il y a 1D3 gardes à l'entrée
7	Un receleur accompagné de 2D4 gardes se propose d'écouler n'importe quel bien.
8	Actuellement vide

Description : il s'agit d'un ensemble de plusieurs grandes alcôves qui font office de bar, de salles de jeu ou de réunion, de bordel et le Champ des Duels sert de lieu de règlement de compte suivant des codes préétablis. Les drogues, les alcools et les aphrodisiaques sont en vente libre dans ce parfait underground de Messine, où même des prostituées assurent une sorte de permanence. C'est un lieu sordide qui mérite assez bien son nom si l'on ne fait pas partie d'une des nombreuses organisations criminelles de la Sicile. Il est à noter que les dirigeants de la Mafia n'y mettent jamais les pieds, préférant se réunir dans des restaurants chics de la surface.







D'énormes places ont été dégagées pour créer ce quartier souterrain. La terre excavée a été utilisée pour boucher les tunnels menant à d'autres portions de catacombes. Des habitations sommaires ont été construites pour que chacun les habite à sa guise, la limite temporelle d'occupation étant douze heure maxi.

Habitants : le Coupe-Gorge est en permanence occupé. Certains voleurs sans domicile dorment même dans les nombreux couloirs. Des briefings sur les coups à faire ont lieu deux fois par jour, une fois à la tombée de la nuit, et l'autre en début d'après midi, suivant les tranches horaires que choisissent les voyous. Des prostituées se relaient en longueur de semaine en échange de parts de butin ou de récompenses diverses.

Trésors : le produit final de chaque cambriolage finit par passer à un moment ou à un autre dans le Coupe-Gorge, où des receleurs spécialisés vont se charger de la vente ou du rançonnement des prises. On peut y trouver tout et n'importe quoi, et généralement pour pas cher si on fait partie de l'Underground.



L'Emmuré

Accès : le Maître de Jeu est libre de déterminer l'emplacement de cet endroit. Un jet de Chercher est nécessaire pour révéler la cache. Il faut ensuite abattre le mur. Il est vraisemblable que l'alcôve se trouve au bout d'un cul-de-sac.

Fréquentation : aucune.

Description : il s'agit d'une alcôve de 2x2 mètres. A l'un des murs est enchaîné un squelette en piteux état. Ses os portent la trace de plusieurs fractures. Des lambeaux de vêtements entachés de sang prouve que l'individu a été torturé avant d'être emmuré, certainement de son vivant.

Habitants : l'individu enchaîné était un sorcier dépositaire d'arcanes interdites. Il a été jugé en vertu de ses crimes, et rendu responsable du chaos consécutif au Tragique Millénaire ; il a été condamné à être emmuré vivant avec ses instrument maudits. Il est probable que les catacombes abritent d'autres de ces malheureux.

Trésors : alcôve peut contenir 1D3 ouvrages scientifiques que le Maître est libre de créer ou d'établir suivant les règles énoncées dans la section du Bazar de la Communauté Mutante de Panteria. Il peut également introduire une ou deux créations technologiques de son crû, mais aucune richesse.

La Petite Nécropole

Accès : par les Vieux Quartiers, un tunnel (secret) qui donne dans la portion de catacombes accessible depuis le Cratère de la Rédemption. Un tunnel, secret également, mène jusqu'à la Nécropole des Hauts.

Fréquentation : les nécromants ont perdus le rythme de vie diurne-nocturne. A l'instar des anthropophages, avec qui ils entretiennent des relations presque amicales, ils hantent les catacombes à la recherche de nouveaux sujets d'expérimentation. Leur figure pâle cachée par de grandes bures noires à capuchons les rendent facilement reconnaissables des anthropophages qui les laisseront généralement (90 % du temps) tranquilles.

Description : leurs laboratoires occupent une dizaine de cellules garnies de tables d'opération et de pauvres laboratoires chimiques. Les nécromants prennent de mois en mois une habitude plus prononcée pour dormir dans les laboratoires ou dans les couloirs attenants. La plupart d'entre eux n'ont même plus vu la lumière du jour depuis plusieurs années. Des cellules, que les anthropophages-nécrophages prennent un peu trop souvent pour des garde-manger, contiennent les dizaines de cadavres nécessaires chaque jour à leurs expérimentations. Des cellules renferment les zombies déchaînés qu'ils ont réussi à sortir des griffes de la mort.

Habitants : que ce soit des nécromants, des anthropophages, des rats géants ou des zombies en relative liberté, il est malsain de se promener dans les couloirs de la petite nécropole, où les chances de faire une rencontre sont de 50 % chaque quart d'heure !

Création Technologique : l'Elixir de Vie

Difficulté Chimie 130, **Difficulté Biologie** 90.

Ce produit est créé à partir du liquide neural extrait du cerveau d'un corps mort il y a moins d'une heure. La fabrication de l'élixir est longue et coûteuse en cadavres, car il faut près de cinq corps pour fournir les éléments de base d'une unique dose de l'élixir. Le processus de fabrication est lui même très complexe, et nécessite d'importantes connaissances chimiques et biologiques. Bien sûr, plusieurs personnes avec un niveau minimum de 90 % peuvent travailler ensemble, chaque chimiste supplémentaire permettant de soustraire son INT à la Difficulté Finale de la réalisation. Le produit ainsi créé permet de ressusciter une personne, décédée violemment, s'il est injecté dans la minute qui suit la mort.

Chaque minute de retard entraînera la perte de 1D4 points d'INT et de POU du ressuscité. Même traité dans les temps, le ressuscité perdra tout de même 1D4 points d'INT et deviendra fou, gagnant une maladie mentale (fou furieux) au stade léger. Si son INT diminue de moitié, il ne sera plus capable de penser seul, et sa maladie mentale gagnera le stade grave. Arrivé à 1 d'INT, le personnage ne sera plus qu'un zombie déchaîné, en permanence sous les effets de sa maladie mentale.







Trésors : il y a 20 % de chances par heure d'exploration de trouver parmi les débris des objets intéressants. Les laboratoires des nécromants contiennent les nécessaires de chimie, et éventuellement quelques volumes traitant de la biologie ou de la chimie.

Antiquités et Reliques

Si les personnages étaient amenés à explorer des ruines vierges, des catacombes ou des sites abandonnés voire même irradiés, ils pourraient alors faire des découvertes intéressantes et pécuniairement avantageuses. En effet, l'Europe est pleine d'érudits, antiquaires, collectionneurs, et archéologues qui paieraient cher pour acquérir les symboles d'un temps révolu. Certains érudits se sont même fait une spécialité de la recherche de ces antiquités. Si vous désirez créer de tels personnages, procéder à la création d'un érudit normal, mais le choix des compétences de Connaissance est imposé :

Antiquaire

Les antiquaires cherchent, achètent ou même volent les reliques du passé. On peut les trouver dans n'importe quel pays d'Europe ayant atteint un certain niveau culturel. La Sweiss et l'Espanya sont deux exemples de ces pays. Ils n'hésitent pas à partir eux-mêmes en quête de ces objets (archéologues) mais s'ils sont suffisamment fortunés (collectionneurs), ils préfère financer les explorations susceptibles de les enrichir. Les Antiquaires sont des lettrés, et ils lisent et écrivent les langues à leur niveau en Parler. Ils ont souvent besoin de préparer des agents de nettoyage efficaces mais inoffensifs pour restaurer leurs acquisitions. Ils ont donc une bonne connaissance de la chimie. Cependant, ils ne disposent pas de gain d'INT pour chaque année au-delà de la 25 ème. En conséquence, leurs compétences de départ sont :

- **Parler deux Langues Anciennes** : 40 % + bonus de Connaissance.
- **Persuader** : 20 % + bonus de Communication.
- **Crédit** * : 20 % + bonus de Communication.
- **Mémoriser** : 50 % + bonus de Connaissance.
- **Connaissance du Monde Ancien** : 50 % + bonus de Connaissance.
- **Cartographie** : 40 % + bonus de Connaissance.
- **Connaissance de la Chimie** : 40 % + bonus de Connaissance
- **Artisanat (Restauration d'Antiquités)** : 40 % + bonus de Manipulation.
- **Attaque avec une Arme** : 20 % + bonus d'Attaque, arme au choix.
- **Parade avec une Arme** : 20 % + bonus de Parade, arme au choix.

** Les collectionneurs débutent Crédit avec 40 % + bonus de Communication. En échange les archéologues débutent la compétence Grimper à 20 % + bonus d'Agilité.*

L'antiquaire commence le jeu avec l'arme de son choix, 1D6 antiquités mineures ou livres (discutez de la nature de ceux-ci avec votre maître de jeu), et 1D100 x 10 PA.

Afin d'agrémenter les découvertes et de faciliter la tâche du maître de jeu face à un antiquaire très actif, voici quelques exemples d'objets rares qui doivent vous servir d'exemple pour vos créations propres. En règle générale, vous pouvez vous inspirer de votre environnement pour des créations originales. Rappelez-vous que la plupart de nos objets apparaissent comme magiques pour les contemporains de Hawkmoon.

Enfin, il est à noter qu'Ygwandirr (voir plus loin) n'est pas représentative des antiquités qui parsèment les ruines ou les catacombes, mais plutôt la récompense d'une laborieuse quête souterraine. Le maître de jeu devra très sérieusement peser l'opportunité de la découverte d'un objet de ce type, même plus faible.

Les objets qui suivent sont destinés à être découverts dans les catacombes de Messine. La plupart y ont été emportés par les Messiniens lors du Tragique Millénaire, dans une dérisoire tentative d'échapper aux bombardements mortels qui mirent fin à l'âge d'or de l'humanité.

Le Billet Etrange

Description : un morceau de carton orangé et imprimé. Il est également poinçonné. Des inscriptions en Vieux Français indiquent clairement le départ et la destination du voyageur : Toulouse-Caussade.

Histoire : ce billet de train, véritable relique du passé, a été mis à jour par un érudit sicilien parti faire des fouilles en Gascoigne (France). Personne ne sait exactement comment il a fini dans les catacombes.

Pouvoirs : aucun.

Valeur : 250 PA chez un collectionneur d'antiquités.

La Brosse des Dents Lumineuses

Description : une tige finement recourbée dans un matériau inconnu, dur mais léger. Au bout de la courbure, des poils blancs sont hérissés, rigides et serrés, à la coupe parfaite.

Histoire : il s'agit d'un des nombreux artefacts emportés par les fuyards Messiniens lors des alertes de bombardement.

Pouvoirs : régulièrement utilisée en plus des gargarismes de potions de menthe et d'autres herbes, quotidiens au Tragique Millénaire pour l'hygiène buccale, la brosse donne à son utilisateur des dents blanches. Le résultat final est le gain d'un point de CHA.

Valeur : 320 PA.

La Calculatrice Solaire

Description : un petit boîtier avec un écran magique sur lequel apparaissent des chiffres. Plusieurs touches numérotées et portant des symboles mathématiques permettent de composer des formules et de les résoudre.

Histoire : aucune connue. Elle devait appartenir à un scientifique s'étant enfui dans les catacombes.

Pouvoirs : un érudit ou un scientifique connaissant sa fonction peut l'utiliser afin de diminuer de 20 % le temps passé à l'élaboration de créations technologiques. L'alimentation est solaire, et son autonomie est donc pratiquement illimitée. Un jet d'Electricité sera néanmoins nécessaire pourra sa remise en service après sa découverte.

Valeur : 3 000 PA pour un érudit ou un scientifique, 1 500 PA pour un collectionneur, 200 PA pour tout autre personne.







Le Choqueur

Description : une petite boîte noire rayée de bandes jaunes obliques.

Histoire : cet artefact a été créé le siècle dernier sur commande d'un aventurier par un sorcier de la ville. L'aventurier en question et ses amis périrent dans les catacombes, alors qu'ils fuyaient la milice de la ville après un larcin qui tourna mal. L'objet ne fut jamais retrouvé. Quant au sorcier, il s'agissait de Neril Colomi, qui fut en son temps conseiller du Gouverneur de Messine, et dont l'oeuvre culturelle et scientifique, fort appréciée des connaisseurs, fut malheureusement perdue.

Pouvoirs : fixée à une arme métallique, cette pile permet de délivrer un choc électrique causant 1D6 points de dégâts. Mais surtout, la victime du Choqueur doit résister avec sa CON à la VIR de 12 afin de ne pas être paralysée pour 1D2 rounds. Cependant, si l'arme de l'utilisateur n'est pas isolée, celui-ci subit également ses effets. Enfin, à chaque parade avec l'arme qui en est équipé, l'artefact a 20 % de chances de se briser.

Valeur : 2 700 PA pour un collectionneur connaissant les oeuvres de Neril Colomi, 2 300 PA pour les autres.

Le Couteau à Lame Rétractable

Description : un pommeau en bois fendu sur toute sa longueur, qui libère mécaniquement, après avoir appuyé sur une excroissance rouge, une lame de métal, partiellement rouillée. Longueur : 12 cm (23,5 cm avec la lame).

Histoire : il s'agit d'un des nombreux artefacts emportés par les fuyards Messiniens lors des alertes de bombardement.

Pouvoirs : c'est une arme de faible encombrement, très facile à cacher (+ 25 % à la tentative de Dissimulation), et pouvant infliger 1D3 + 1 points de dégâts. La lame est actuellement émoussée, retirant 1 aux dégâts infligeables, pour un total actuel de 1D3.

Valeur : 1 100 PA.

Les Cristaux du Ciel d'Orage

Description : il s'agit de deux cristaux très plats et de forme ovale, reliés entre eux par des branches de métal. Les cristaux sont noirs, et réfléchissent la lumière.

Histoire : cet artefact a été utilisé par Mogwelni le Mangeur d'Hommes, un anthropophage des catacombes, pour pouvoir sortir à la surface, sans être trop incommodé par les rayons solaires. Malheureusement pour Mogwelni, sa peau blanche devint brûlante et prit un éclat rouge, suite à une trop longue exposition au soleil. Lorsqu'il retourna dans les catacombes, son clan le trouva transfiguré, et doutant qu'il soit encore des leurs, ils le mangèrent. Les cristaux maudits, quant à eux, furent jetés et oubliés.

Pouvoirs : lorsque l'on regarde à travers les cristaux (de vulgaires lunettes de soleil), on a du monde la perception que l'on en aurait si le ciel était orageux. En effet, l'intensité lumineuse est bien plus faible une fois filtrée par les cristaux. Lorsqu'ils sont portés, ils diminuent de 2 la VIR d'éclairs lumineux susceptibles d'aveugler le porteur.

Valeur : 800 PA.

Le Cube de l'Inspiration Intellectuelle

Description : c'est un cube dont chacune des faces est fragmentée en neuf petits carrés, tous mobiles entre eux, que ce soit par lignes ou par colonnes. Chacun de ces petits carrés porte une des six couleurs de l'esprit : le vert, le jaune, le bleu, le blanc, le rouge, et le orange.

Histoire : cet étrange cube était originellement la propriété de Destilvani, un Erudit italien, qui, tombant accidentellement dans un trou dans les ruines de Messine lors de fouilles archéologiques, fut capturé par les anthropophages. Il promit, en échange de sa liberté, de rendre plus intelligent le chef de la tribu qui l'avait capturé. Il lui donna ce cube, en prétendant que le jour où il réussira à assembler sur la même face du cube tous les petits carrés de même couleur, sans, bien sûr, le démonter, il ne lui restera plus qu'à prononcer la formule magique «Tu quoque, mi Rubiki Cubi Fili», pour devenir le plus intelligent de sa race. L'anthropophage n'y parvint jamais.

Pouvoirs : rassembler sur la même face les petits carrés de même couleur nécessite un jet sous l'INTx1. Un tel jet ne peut être tenté qu'une seule fois par personnage. Une réussite entraîne une augmentation d'INT de 1 point. A la place de faire effectuer le jet, le maître peut éventuellement exiger que le joueur essaie avec un véritable cube magique...

Valeur : 2000 PA pour les Scientifiques et les Erudits, 200 PA pour les autres.

L'Ecaille de Dragon

Description : vu de dessous, l'objet ressemble à un écusson, de profil imposant avec une anse pour tenir l'objet dans la main. Petit et compact, il est également d'une grande robustesse.

Histoire : c'est un fer à repasser du XXIIème siècle, avec cellule d'alimentation intégrée. Il est le symbole de pouvoir d'une société secrète constituée de bourgeois et de marchands pervers qui se réunissent la nuit dans les catacombes pour étancher leur soif de brutalité et de barbarie. Parmi leurs attractions favorites, le sexe, la drogue et la torture. Cette société est évidemment très fermée, et ses réunions ont lieu dans une grande salle de cérémonie, à laquelle on ne peut accéder que par un passage secret situé dans les Beaux-Quartiers de Messine. Tous les membres, pour ne pas être reconnus, portent un masque ou une cagoule, ou au minimum un loup. Les éléments féminins sont très recherchés, des marchés n'étant passés avec le réseau mafieux spécialisé dans la Traite des Blanches que lorsque suffisamment de donations sont faites pour permettre l'achat d'esclaves.

Pouvoirs : une alimentation énergétique de 5 points (et se rechargeant d'elle-même toutes les six heures) permet de porter la semelle métallique de l'Ecaille de Dragon à bonne température pour près d'une heure, infligeant 1D2 points de dégâts à la chair mise en contact avec l'instrument. Si le réservoir est plein d'eau, une gâchette permet de relâcher un jet de vapeur infligeant 1 point de dégâts. Enfin, on peut également s'en servir pour porter des coups violents, infligeant chacun 1D4 - 1 points de dégâts.

Valeur : 1 400 PA pour les membres de la société secrète, 800 PA pour les autres.

La Fenêtre des Ames Dénudées

Description : un magazine de charme de près de 90 pages, présentant des photographies jaunies de ravissantes jeunes femmes dénudées.

Histoire : cet ouvrage sacré a simplement été ramassé dans les ruines, avant de devenir l'objet du culte de Missnovembre, Déesse bien connue de l'amour, de la fertilité et de la chance.

Pouvoirs : à part qu'il pourrait faire rougir des siciliens non avertis, on peut y trouver d'intéressants articles sur les grottes préhistoriques, la pêche du thon en haute mer, et l'escalade du Mont Blanc, le tout écrit en Vieux Latin, bien sûr.

Valeur : 600 PA pour les Erudits, 400 PA pour les autres.







L'Instrument Tricéphale

Description : un appareil vaguement cylindrique, composé de métal pour l'armature et de bois pour le pommeau. Un système de molette permet de retirer la lame de l'instrument, et de la remplacer par une des deux lames de taille différente enfermées dans le pommeau.

Histoire : c'est un tournevis retrouvé par les anthropophages dans les ruines de Messine. Ils s'en servent comme d'une arme, n'infligeant que peu de dégâts, mais beaucoup de saignement.

Pouvoirs : utilisé suivant la méthode des anthropophages, l'instrument inflige 1 point de dégât à chaque coup. Sinon, il est utilisée pour démonter les ensembles vissés datant du Tragique Millénaire. Comprendre son utilité nécessite un jet réussi en Connaissance de la Mécanique.

Valeur : 400 PA pour un Scientifique, 15 PA pour les autres.

Le Journal d'un Milicien de l'Age d'Or

Description : un ouvrage imprimé sans sa couverture, écrit en Vieux Latin. Il s'agit d'un polar du XX siècle, classiquement écrit à la première personne, et faisant près de 250 pages.

Histoire : il s'agit d'un des nombreux artefacts emportés par les fuyards Messiniens lors des alertes de bombardement, afin de passer agréablement le temps.

Pouvoirs : La somme d'informations contenue dans ce récit permet d'augmenter de 1% sa Connaissance du Monde Ancien, si le lecteur prend le temps de dépouiller les informations intéressantes parmi les événements de fiction, ce qui prendra environ 1D3 semaines.

Valeur : 1 200 PA pour les Erudits, 1 000 PA pour un collectionneur.

Le Tube à Feu

Description : un objet cylindrique, mais irrégulier, de 1,5 à 2,8 cm de diamètre et long de 8 cm, relié par des fils bariolés à une pile plate.

Histoire : aucune connue. Vraisemblablement constitué à partir de débris du Tragique Millénaire par un petit bricoleur au moment où il est parti se réfugier dans les catacombes pour se protéger des bombardements de la surface.

Pouvoirs : créé à partir d'un allume-cigares et d'une pile plate, aisément rechargeable par des experts, le Tube à Feu permet d'allumer assez rapidement des petits feux de camp en mettant des herbes ou des feuilles sèches dans son ouverture, après avoir branché la pile. L'allumage prend 1D6 rounds, mais ne dispense pas de combustible.

Valeur : 650 PA pour des adeptes du Culte du Grand Purificateur, et 400 PA pour les autres. La pile n'est pas incluse dans les prix.

La Porte du Grand Nord

Description : une grande caisse de métal peint en blanc, mesurant 160x60x60 cm, pouvant s'ouvrir sur un compartiment avec des étagères.

Histoire : il s'agit d'un réfrigérateur qui a été trouvé par les anthropophages dans les ruines de la cité, à l'époque où ils osaient encore fouler la surface. L'utilité de cet objet avait survécu dans leurs mémoires, mais faute d'électricité, ils ne purent jamais s'en servir. Aussi l'abandonnèrent-ils, et les générations suivantes ne s'en souvinrent même plus.

Pouvoirs : La Porte du Grand Nord permet d'entretenir à une température de 6°C les aliments que l'on y met. L'appareil consomme 1 point d'énergie par heure de fonctionnement. Un jet de Connaissance du Monde Ancien est nécessaire pour comprendre son utilité.

Valeur : 2 500 PA pour les antiquaires, 1 800 PA pour les autres.

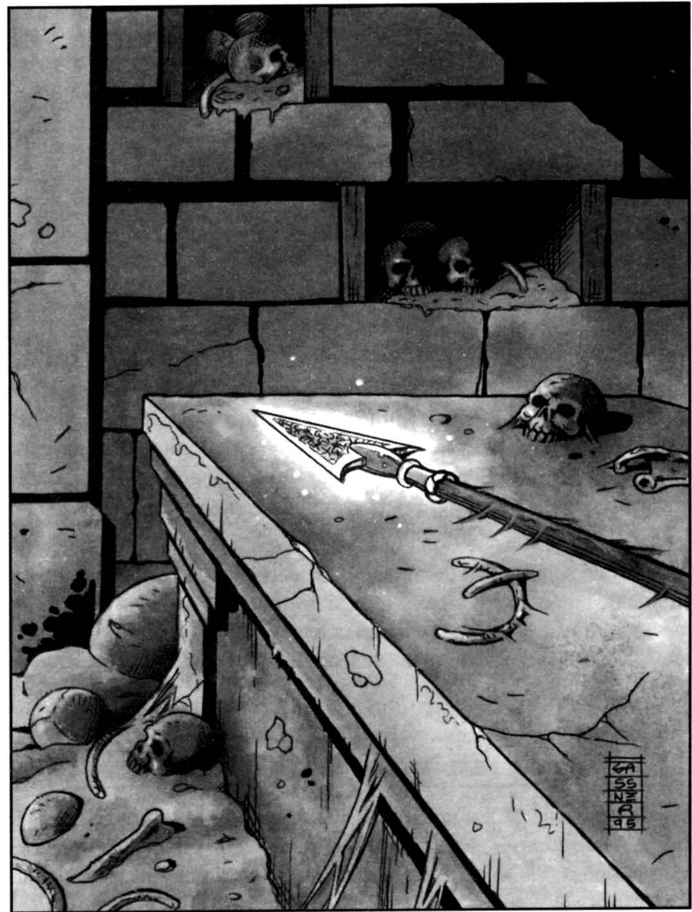
Ygwandirr, la Lance Tueuse de Magie

Description : une grande lance dont le fer doré est ciselé de runes.

Histoire : elle a été forgée au temps où les celtes parcouraient encore les collines, afin de combattre les démons et autres manifestations surnaturelles des druides des tribus adverses. Son premier propriétaire était Eenequ'Alquoor (ou un nom dans le genre), un héros celte qui s'en servit pour tuer Maalkoutichar, le démon-tortue. A la mort du héros, la lance fut perdue pour réapparaître, des millénaires plus tard, dans les mains d'un guerrier scandien. Cet homme du nord, descendu avec son roi conquérir la Sicile, découvrit l'entrée pour les catacombes de Messine, et décida de s'y aventurer pour les purifier du mal qui les infestait. Il périt sans honneur, pris dans une embuscade d'anthropophages, et finit dans leur estomac. La lance est depuis cette époque perdue dans les catacombes.

Pouvoirs : contre toutes les entités magiques et surnaturelles, Ygwandirr fera toujours le maximum des dégâts. Contre un adversaire normal, elle fera également le maximum des dégâts si son porteur réussi un jet avec 1D100 sous son POU brut. Sinon, elle est absolument identique à toute lance classique, et peut être lancée.

Valeur : 27 000 PA pour les collectionneurs de véritables antiquités, 15 000 PA pour les Scandiens, 10 000 PA pour ceux qui sont conscients de ses pouvoirs, 2 000 PA pour les autres.









Aides de Jeu Siciliennes

Les Notables Granbretons

Nom	Grade	Ordre
Fen Horatio	Connétable	Chèvre
Sir Duhann	Connétable	Anguille
Frice Meyem	Grand Ingénieur	Serpent
Sir Merrison	Connétable	Renard
Ann Manders*	Commandeur	Guêpe
Huillam d'Averc	Commandeur	Sanglier
Oyon Tolka	Commandeur	Taureau
Gortakar le Gros	Chef de Meute	Sanglier
Sil la Sage*	Chef de Meute	Chèvre
Bery Marik	Chef de Meute	Chien
Kolemial*	Chercheuse	Vipère
Umra le Laid	Chef de Meute	Mutant
Voyia Kebor*	Courtisane	Vison
Iontal l'Avisé	Ingénieur	Serpent

** personnages féminins*

Fen Horatio

Voir les Personnalités dans la description de la Sicilia.

Sir Duhann

Voir les Personnalités dans la description de la Sicilia.

Frice Meyem

Un brillant cerveau de l'Empire résidant dans les sombres usines de Messine. Il sera l'inventeur de diverses armes qui frapperont cruellement les résistants siciliens. A noter le Scorpion, un horrible compromis entre l'animal et la machine lâché dans les foyers de résistance et dont le dard provoquera la mort lente et douloureuse de toutes ses victimes. La créature disparaîtra lors de sa troisième mission, perdue pour les granbretons.

Sir Merrison

Figure énigmatique, même au sein de l'Empire. Il sera l'auteur de toutes les alliances avec la pègre sicilienne. Son existence est inconnue du public.

Ann Manders

Guerrière qui se distingua lors de la Bataille des Cèdres. Sa troupe de 50 guêpes, grâce à son brillant sens tactique, aura suffit pour mettre en déroute l'armée de la ville d'Enna lors de l'invasion, ouvrant grandes les portes de la ville aux guerriers sangliers.

Huillam d'Averc

Français ayant rejoint les troupes de l'Empire, et dont l'ingéniosité facilita grandement la prise éclair de la Sicilia. Il désertera les rangs granbretons quelques mois plus tard.

Oyon Tolka

Grand héros granbreton, il mena ses troupes dans une victoire totale lors de la Nuit Rouge où une ville entière tomba sous les coups de hache de son ordre.

Gortakar le Gros

Ggranbreton extrêmement craint en Sicilia. Il est l'incarnation du sadisme exagéré et de la violence inutile. Il est l'actuelle cible de la plupart des résistants siciliens qui cherche à abattre, pour l'instant sans succès (deux attentats et trois empoisonnements n'y ont pas suffi !), ce symbole de l'occupation granbretonne.

Sil la Sage

Transfuge française au sein de cet ordre pourtant strictement granbreton. Ses talents de tacticienne furent mis à jour par le commandeur sanglier, Huillam d'Averc. Leur nationalité commune les rapprocha un temps, mais après la trahison de d'Averc, Sil jura de ramener en Granbretanne la tête de son ancien amant.

Bery Marik

Le dernier commandeur chien en Sicilia venant de mourir de vieillesse, il occupe la charge de commandeur provisoire, jusqu'à ce qu'un autre vienne de Granbretanne prendre la relève, ce qui ne saurait tarder. L'ambition de Bery, surtout maintenant qu'il a goûté au pouvoir, le transforme peu à peu en grand comploteur, dans l'espoir d'accéder définitivement à la charge de commandeur.

Kolemial

Simple élément de son ordre, elle a été remarquée pour son esprit d'initiative et sa vaste intelligence. Il est probable qu'elle gravisse rapidement les échelons de son ordre. En attendant, Frice Meyem l'a prise comme assistante et s'occupe personnellement de sa promotion. Elle survivra à la libération et participera au gouvernement de la reine Flana, chargée du renouveau culturel de la Granbretanne. Cependant, elle sera chassée de cette charge quelques années plus tard, n'ayant jamais réellement reniée son ancien mode de vie, et ayant secrètement favorisé les partisans de l'ancienne Granbretanne.

Umra le Laid

Son nom n'a essentiellement été retenu qu'à cause des atrocités qu'il a commises au nom de l'Empire.

Voyia Kebor

Elle fait partie de ces illustres inconnues qui ont largement entretenu le moral des troupes durant l'occupation. Ses connections avec l'ordre du renard sont restées secrètes, la jeune femme usant de ses charmes pour pousser les connétables à révéler sur l'oreiller leurs secrets, dont se servirent abondamment les comploteurs renards.

Iontal l'Avisé

Ce simple serpent est et sera à l'origine de plusieurs inventions très intéressantes, mais n'arrivera pas à se sortir de l'ombre de Meyem. Ses complots, auxquels peuvent éventuellement être mêlés les aventuriers, causeront la perte de son supérieur, quelques mois avant la libération. Après celle-ci, il prendra la fuite, emportant avec lui de nombreux objets technologiques. Il s'installera dans un laboratoire secret à Syr et complotera contre la Reine Laura d'Evechio.

Bottes d'Origine Granbretonne

Voici deux nouvelles bottes, destinées principalement à vos granbretons préférés, mais également à ceux de vos joueurs qui en ont assez de voir des bottes secrètes exclusivement destinées aux épées. Soyez conscients que l'on peut développer une botte secrète avec n'importe quelle arme !







Les deux qui suivent ont été inventées par Kelandr Nemolem de Kanburry, chef de meute de l'ordre du Chat, et grand bretteur devant l'Eternel (pardon, devant Aral Vilsn le Rugissant !).

Baiser de Skvese

Cette botte s'utilise avec n'importe quel type de lance. Réussie, elle permet d'empaler la cuisse de la cible et de la clouer au sol.

83 - 86 : fémur de la jambe gauche brisé, ne se rétablira jamais correctement. Perte de 2 points de DEX.

A noter que Skvese est un dieu de la mort dans le panthéon granbreton.

Bénédiction d'Huon

Cette botte est portée avec un bouclier de type écu uniquement. En cas de réussite, l'adversaire est désarmé, son bras droit brisé.

73 - 76 : bras droit brisé, ne se rétablira jamais correctement. Perte de 2 points de DEX.

L'Artisanat en Sicile

L'artisanat est au centre de toute culture saine et en expansion. En dehors d'une Classe Sociale, tout personnage devrait apprendre au moins un artisanat qui correspondrait à l'occupation de ses parents, ou la profession qu'il occupe lors des périodes de vache maigre où la société n'a pas besoin des talents de sa Classe. Souvent c'est un moyen de subsistance à ne pas dénigrer pour les aventuriers sans le sou.

Voici une liste des artisanats dans lesquels un personnage ou un artisan sicilien peut se spécialiser. Elle est encore loin d'être exhaustive, mais pourrait donner des idées aux joueurs débutants pour étoffer leurs personnages. Attention lors du choix parmi celles-ci. Les remarques du style «mon personnage sait lire puisqu'il est scribe» sont malvenues. Pour être scribe, il faut que le personnage sache lire et écrire, il est donc interdit de choisir cet artisanat pour devenir lettré !

Architecte : conçoit les plans d'une maison, d'une ville, d'une fortification.

Armurier : forge les armures en métal, les casques, les boucliers et les protections pour le corps humain ou les chevaux.

Barbier : s'occupe de raser ou de tailler une barbe.

Brasseur : transforme le grain, les fruits ou les légumes en alcools forts ou non.

Boucher : spécialisé dans la mise à mort non violente et la découpe des animaux comestibles.

Boulanger : fabrique le pain.

Charpentier : réalise la superstructure d'un toit, d'une maison ou d'un bateau.

Cartographe : relève la topographie de la région de manière précise.

Charron : fabrique les chariots, charrettes, carrosses, fiacres et autres véhicules hippomobiles, et les entretient.

Coiffeur : s'occupe de couper et de mettre en forme les chevelures.

Copiste : recopie le contenu des livres ou des parchemins sur d'autres supports.

Coursier : messager, distributeur de journaux ou d'articles, mais aussi annonceur sur place publique.

Couturier : assemble les morceaux de tissus pour former des vêtements.

Critique : essentiellement dans les milieux littéraires ou artistiques. Peu rentable sauf en Espanyia.

Domestique : homme de service ou à tout faire, femme de ménage et agents d'entretien.

Embaumeur : embaume les corps des personnes décédés.

Empailleur : immortalise les animaux décédés, ou les transforme en trophées de chasse.

Fabricant de Chandelles : connaît les secrets de la fabrication de la cire et ses utilisations.

Forgeron : fabrique des armes blanches, des pointes de lances aux épées en passant par les couteaux de cuisine.

Fossoyeur : porte en terre les personnes décédées, ou les incinère.

Joaillier : fabrique les bijoux et taille les pierres précieuses.

Majordome : s'occupe de la bonne tenue d'une maison, ainsi que de l'accueil des invités. Dirige généralement un personnel de domestiques.

Maréchal Ferrant : fabrique les fers à cheval et les met en place.

Masseur : soulage les douleurs nerveuses ou musculaires.

Menuisier : fabrique des objets en bois et les assemble.

Meunier : réduit en poudre les graines des céréales.

Potier : fabrique les vases, les amphores, les pots et les ustensiles en terre cuite.

Relieur : fabrique la couverture des livres et s'occupe de sa reliure.

Scribe : écrit les lettres, remplie les documents administratifs à la place des personnes illettrées.

Souffleur de Verre : fabrique les vitres, les bouteilles et les objets d'art très fin.

Tailleur : ajuste les vêtements du client et dessine les modèles.

Tanneur : s'occupe de la transformation de la peau des bêtes en cuir utilisable pour des vêtements ou une armure.

Tisserand : s'occupe de la transformation de bobines de fil textile en morceaux de tissus utilisables.

Tonnelier : fabrique les tonneaux.

Vannier : compose des objets divers (paniers, corbeilles, sièges...) à partir de fibres végétales entrelacées.

Les Guerres Siciliennes

La Bataille des Orkneys

Les flottes des prétendants au trône scandien s'affrontent au large des Orkneys. Le Roi de Sicilia, Brohlmar XVII y prend également part, mais sa flotte est la première à tomber devant les serpents des glaces des royaumes du nord, toujours sous le coup d'une importante vague de froid consécutive à la grande glaciation.

Cependant ses manoeuvres ont permis aux rois d'Eire et d'Hollandia de prendre les autres prétendants en tenaille, et la poix ramenée des terres du sud calcine les serpents des glaces.

Même si le royaume scandien s'est trouvé un nouveau roi à l'issu de ces combats, son empire s'est effondré, et chacun de ses royaumes acquiert son indépendance.







La Campagne de Grekie

Sous l'impulsion du Royaume frère d'Italia, les Deux-Siciles se lancent dans la conquête des pays méditerranéens. Premières cibles : la Grèce et ses 500 Iles-Royaumes du Soleil.

Les côtes de Péloponnesia sont les premières à être pilonnées par la machine de guerre des Deux-Siciles. Cependant, aucune armée sérieuse ne vient s'opposer à leur marche vers l'intérieur des terres.

Force leur est cependant de constater que leurs effectifs diminuent de jour en jour sans qu'aucun combat ne soit livré. Soupçonnant les Greks de sorcellerie, l'armée de campagne hâte sa marche vers Athènes.

L'armée Athénienne rencontre celle des Deux-Siciles à l'Ouest de la ville, dans une vallée verdoyante. Les guerriers athéniens, réputés pour leur agilité et leur maîtrise exceptionnelle des armes, mettent sérieusement en difficulté les envahisseurs. Ils reçoivent cependant l'aide providentielle des guerriers de Turkia, qui ont, de longue date, des comptes à régler avec la Grèce, concernant la propriété des îles Sporades.

Les 500 Iles-Royaumes soutiennent le Royaume Athénien, mais c'est finalement l'intervention des Religieux de l'île de Rhodes, qui décide de l'issu de la campagne entière.

C'est ainsi qu'elle se solde par un échec, après près de 6 ans de lutte. On apprend bien plus tard que ce furent ces même religieux, qui, usant de puissantes arcanes, avaient érodé lentement leurs troupes à mesure de leur approche d'Athènes, et que ce fut également leur magie qui anima un puissant golem venu de la mer et qui repoussa les derniers assauts des italiens.

Le Golfe de Tane

Durant cette période de conquête, l'Italia ne peut se résoudre à accepter tant d'échecs consécutifs, surtout que le désengagement progressif de la Sicilia de la Campagne de Grékie l'a irrité. Faisant miroiter les richesses de la Sicilia aux tribus barbares venus de Sardaigne, les italiens s'en font des alliés pour la conquête de l'île. Avec ces mercenaires, ils coulent le gros de la flotte sicilienne au large de Tane. D'autres victoires maritimes doivent suivre, mais celle-ci est décisive pour les généraux italiens.

La Guerre de 10 Ans

Les mercenaires de Sardaigne se sont depuis longtemps retirés lorsque cette nouvelle guerre déchire le royaume des Deux-Siciles. Le premier sicilien à prendre la tête de l'armée s'appelle Philippi Prosopalidès, un métis de père grec et de mère sicilienne.

La première ville qu'il libère, Enna, juchée au creux des sommets de la Sicilia, est difficile à reprendre. A partir de cette nouvelle base d'opérations, il étend la guerre à de nombreuses provinces. Ses généraux sont nombreux et adulés : Miccial le Droit, Koriana la Farouche et Dubal le Borgne. Au bout de six années de guerre, Prosopalidès meurt devant les lanciers italiens. Sans chef pour la diriger, l'armée de libération de la Sicilia menace de se désagréger. Pourtant, un étrange guerrier vêtu d'une armure noire et or intervient et est accepté par les généraux de Prosopalidès comme chef. Il les dirige trois mois durant, et nomme Miccial nouveau chef des armées avant de disparaître.

Sous son commandement, les italiens sont durement mis à l'épreuve, mais finalement, les effectifs de l'armée italienne finisent par prendre le dessus sur le courage des siciliens. Miccial est durement exécuté, Dubal parvient à prendre le maquis. Quant à Koriana, elle disparaît sans laisser de traces. La Sicilia reste une province italienne.

L'Année des Dévoreurs

Un nouveau fléau frappe les siciliens. Il s'agit des mutants dévoreurs, ces créatures à la peau délicatement rose et qui ne semblent être que crocs et serres. Leur apparition est subite et dévastatrice. Plusieurs semaines durant, ils sèmeront la mort sur toute la partie Est de l'île. La Sicilia réclame la protection de l'Italia, mais celle-ci se contente de puiser dans les caisses siciliennes et de lever des troupes à partir des hommes valides de l'île.

Cependant, il semblerait que des éléments semblent agir contre la prolifération des dévoreurs. Leurs corps déchirés et brûlés sont retrouvés de plus en plus nombreux, et finalement, une étrange armée de mercenaires, connus sous le nom de Guerriers de Fer, met fin à l'abomination des mutants dévoreurs à la suite de plusieurs semaines d'une lutte acharnée. Elle retournera sur le continent sans demander quelque solde que ce soit pour le service accompli. Les dévoreurs et les Guerriers de Fer resteront un des mystères inexpliqués les plus enracinés dans l'histoire sicilienne.

La Guerre des Gangs

Elle est synonyme de violence inutile et de meurtre d'innocents. C'est du moins ainsi que la perçoivent les siciliens. Elle a éclaté à la suite de la croissance trop rapide de certains cercles du milieu, qui, atteints de boulimie, ont petit à petit grignoté les territoires et la part de marché des autres organisations criminelles. Aucune des grandes villes siciliennes n'a été épargnée.

Les assassinats eurent lieu de jour dans des rues très fréquentées. La corruption n'avait jamais été aussi commune dans une ville comme Palerme, pas plus que ne l'était la peur : la population finissait par rester barricadée chez elle, de peur d'être la prochaine victime de cette vague de folie.

Pourtant, dans le milieu, chacun de ces attentats était parfaitement planifié, et on aurait presque crû que se déroulait entre les caïds de la pègre une partie d'échec dont les pièces auraient été l'ensemble des organisations criminelles de la Sicilia. Finalement, cette guerre aboutit à des accords qui limitaient les influences de chaque organisation à un territoire précis. La concurrence existait toujours, mais était contrôlée. C'est presque avec soulagement que les siciliens apprirent que les criminels avaient trouvé un nouveau terrain d'entente...

La Bataille des Cèdres

Cette bataille opposant l'armée sicilienne à la puissante machine de guerre granbretonne fut un exemple de brillante stratégie et d'habileté à l'avantage de cette dernière, ce qui est assez peu commun de la part de l'Empire Ténébreux, habitué à attaquer avec l'avantage du nombre et de la technologie. Les rapports des espions granbretons prétendaient qu'il serait difficile aux troupes de sangliers de prendre Enna, cette ville fortifiée juchée aux sommets des montagnes, par un assaut direct et sans effet de surprise. C'est exactement ce sur quoi reposait le plan d'Ann Manders, alors que les autres généraux de l'armée granbretonne se perdaient en vaines tactiques conventionnelles.

Sur ses conseils, la totalité du bataillon destiné à prendre Enna s'installa en contrebas de la ville, dans une profonde vallée, bien en évidence des guetteurs siciliens. En attendant, Ann Manders et 50 de ses guêpes s'introduisirent de nuit dans la ville pour incendier les points névralgiques de défense. C'était le signal de l'assaut. C'est donc de nuit que la citadelle d'Enna se retrouva avec les portes ouvertes aux quatre vents, la population en train de lutter contre les multiples incendies, l'armée immobilisée par le harcèlement de la poignée de guêpes, tandis que les troupes ténébreuses montaient à l'assaut.







La Nuit Rouge

La ville de Corleone a certainement été la plus grande victime sicilienne de l'invasion de l'Empire Ténébreux. Lorsque les troupes de l'Ordre du Taureau ont déposé le gouverneur de la ville, les cités avoisinantes résistaient farouchement aux troupes alliées du Loup et du Sanglier. Pour faire un exemple de la puissance granbretonne, le commandeur Dyon Tolka et 200 de ses meilleurs guerriers s'enfermèrent dans la ville avec ce qui lui restait de population, le gros de ses troupes encerclant la cité. Alors ils commencèrent à massacrer tous ceux qui, après l'invasion, pouvaient encore se dresser sur leur route.

Quand ils eurent fini, ils s'en prirent aux malades, aux blessés, aux invalides. Puis ce fut le tour des vieillards, et finalement celui des femmes et des enfants. Les rescapés furent réduits à une centaine de personnes cachées dans les caves ou les greniers.

Les quatre petites cités situées chacune à moins d'une dizaine de kilomètres de Corléone entendirent les hurlements du massacre continuer jusqu'au petit matin et virent la cité en feu illuminer la nuit. Lorsque l'armée granbretonne arriva à leurs portes le lendemain, elles étaient ouvertes et la population soumise. De Corléone, il ne reste plus que des ruines calcinées et des rues transformées en véritable charnier, où les corbeaux et les chiens se sont engraissés plusieurs jours durant. Quant à la population des cités avoisinantes, après avoir eu l'impression d'avoir perdu tout honneur devant les envahisseurs, ils réalisèrent que c'étaient des monstres qui devaient être combattus, et que leur lâcheté passée n'avait été en fait qu'un simple instinct de survie. De nombreux rebelles exaltés sont issus de ces cités.

Le Siège de Palerme

Après que la Granbretanne ait rappelé chez elle le gros de ses garnisons pour mater la tentative de prise de pouvoir par le baron granbreton Méliadus, il ne resta plus en Sicilia que le mince squelette de l'armée d'occupation.

Partout en Sicilia les foyers de résistance explosèrent, profitant de cette occasion inespérée d'en finir avec l'Empire Ténébreux. Le peuple sicilien commença à régler ses comptes avec les hommes aux masques d'animaux. Cette chasse au sorcières dura plusieurs semaines, et la nouvelle de la chute de l'Empire sur le continent ne fît qu'accroître la ferveur des siciliens. Ils assiégèrent Palerme où s'étaient retranchées les dernières forces granbretonnes, dans le palais royal.

Le siège dura deux semaines, au terme desquelles la cité fut prise, grâce de la lâcheté du gouverneur Anguille de Messine, qui préféra s'éclipser, en laissant les portes grandes ouvertes derrière lui, que de mourir comme un chien entre les mains du peuple sicilien. C'est ce qui arriva à Fen Horatius et ses hommes, dont les têtes paradèrent dans toute la ville au sommet de piques passées de mains en mains.

Chronologie Sicilienne

Tous les renseignements qui suivent ne sont pas à distribuer librement aux joueurs. Chacun d'eux est censé devoir faire partie d'une recherche pour son acquisition. Seuls des érudits ou des nobles siciliens peuvent prétendre en connaître des bribes.

En effet, les érudits, de par leur profession, sont les seuls à désirer centraliser les informations, les connaissances, avant de les retranscrire dans un livre. Les nobles, quant à eux, peuvent remonter à certains événements passés dans la mesure où leur famille a entretenu un arbre généalogique et son histoire.

Vers 2100 Le Grand Cataclysme marqua la fin de l'âge d'Or dans une débauche de barbarie et de feu nucléaire.

2142 Première apparition du Prophète. Le peuple, encore prostré, reste sourd à ses visions et ses paroles. Il est chassé par les seigneurs de la guerre qui se disputent le pays.

2150 Dès lors, la société sicilienne ne cesse de se dégrader, la barbarie se développant à très grande vitesse.

vers 2265 La Sicile est annexée à la Grande Europe de Max Howell. Les espoirs de reconstruction sont trahis, tandis que l'unité durement acquise s'effondre.

2430 Les premières naissances mutantes ont lieu. Les deux tiers des bébés sont mort-nés. Parmi les survivants, la moitié présenteront des difformités.

2850 - 2900 Le peuple sicilien survit tant bien que mal à ses naissances impures. Plus qu'un tiers des nouveaux nés ne franchiront pas le cap de leur première année. Les naissances mutantes demeurent cependant nombreuses.

2902 Nouvelle apparition du Prophète (mais est-ce bien le même ?). Ses paroles trouvent cette fois écho en la présence d'autres sages, qui l'appuient auprès des populations comme chef.

2904 Pleins d'espoir, le Prophète, Florin et Menahel aident la civilisation à reprendre ses droits. Peu à peu, la Sicile glisse vers un mode de vie plus doux, plus organisé. Bien que cette société naissante est basée sur la démocratie, le niveau de vie de la majorité de la population n'excède pas celle des barbares de l'Antiquité.

2930 Echec du modèle du Prophète, trop idéal. Ingrat, le peuple l'accuse alors d'avoir suscité bien des désastres, comme les très fréquentes invasions de tentatulipes mutantes sur le sol sicilien. Il est chassé, ainsi que tous ses fidèles. Ceux qui s'obstinent sont impitoyablement mis à mort.

3100 La Grande Glaciation frappe l'Europe du Nord. Si le climat sicilien se rafraîchit énormément, sauf près de l'archipel de Lipari, la population n'en souffre pas outre mesure. Le rythme des naissances mutantes n'est plus que d'une sur cinq. Pendant de longues années, la Sicile va stagner à un niveau misérable.

3800 Quelques redécouvertes essentielles permettent un timide essor de la population, jumelé à une amélioration des conditions de vie générale. Les ruines des cités commencent à se repeupler, les tabous les concernant tombant un à un.

4025 A l'instar de l'Europe, la Sicilia tombe aux mains de l'Empire de Scandie. Devant cette période de crise, le peuple rappelle le Prophète, qui semble traverser les âges. Néanmoins, Norkaeyen IV est couronné Roi de Sicilia. La résistance du peuple est intensive, mais s'éteint presque totalement lorsque le Prophète est mis à mort. Ses fidèles jurent de le venger.

4034 Norkaeyen V prend la relève de son père mort assassiné, tandis que les intérêts scandiens sont menacés par les disciples du Prophète mort. Mais à force de trésors d'éloquence et d'apports culturels enrichissants, le jeune roi parvient à émousser les ardeurs vindicatives du peuple.

4120 Florin, maintenant très vieux et considéré comme une légende vivante, met finalement un terme à la dynastie des Norkaeyen. Las de siècles de combat, il ne s'opposera pas à l'arrivée de celle des Menahilk. Le pays est maintenant définitivement pacifié et assujetti à un système féodal très poussé. On dit que Florin est devenu fou d'avoir libéré les forces nécessaires à sa longévité et au combat contre les scandiens. On n'entendra plus jamais parler de lui.







4125 Pour satisfaire le Roi Menahilk, 200 siciliens sont sacrifiés au dieu tutélaire scandien, Odin. Les fronts de résistance se réveillent, mais restent timides.

4234 Après de sanglantes révoltes, les siciliens sont de nouveau matés, et la paix semble vouloir définitivement s'installer. Brohlmar XVII, actuel roi de Sicilia après la disparition brutale de toute la branche des Menahilk, prend part aux guerres de succession consécutives à la mort du dernier Empereur de Scandie. La Bataille des Orkneys affaiblira de manière considérable l'empire.

4613 De toute l'Europe, c'est la Sicilia qui aura été la dernière débarrassée du dernier roi scandien. Le peuple en liesse se choisit lui même un nouveau roi. Une période de prospérité débute sous le règne de Bériard Premier.

4780 En vertu des coutumes et de la langue fort similaires, l'Italia propose à la Sicilia une alliance sociale et monétaire, qui est accueillie comme une grâce par les siciliens. Ensemble, le Royaume des Deux-Siciles pilonne les côtes de la Slovaquie et de la Grèce.

4782 Les royaumes frères entament la conquête de la Grèce, qui déploie des ressources cachées et dévastatrices. Une longue guerre commence, où s'épuisent les réserves de l'Italia. Peu à peu, la Sicilia se désengage, peu désireuse de sacrifier toute sa jeunesse et sa richesse naissante.

4804 Presque totalement à bout de ressources, l'Italia tente un coup de force qui réussit : envahir la Sicilia. Cet événement ne fut rendu possible qu'avec l'aide des mercenaires de la Sardaigne. Détenant maintenant les postes clés de la Sicilia, les italiens s'imposent en maître pendant près de deux siècles. Les ressources de l'île sont pillées pour régénérer l'Italia.



4893 - 4903 La guerre de 10 ans oppose les deux royaumes. Mais malgré l'intervention du Guerrier d'Or et de Jais, la Sicilia demeurera une province italienne.

4951 On assiste à l'apparition des mutants dévoreurs. Moyennant des milliers de lires d'argent, les Guerriers de Fer, un Ordre jusqu'alors inconnu, se propose de les exterminer. Avec succès.

5001 L'Italia trop gourmande puise sans cesse dans les ressources de l'île, et finit par asphyxier son peuple, dans le seul but de financer ses guerres d'expansion. Ce sont finalement les soldats d'Otriche et de Slovaquie qui briseront l'empire italien. Le peuple sicilien se révoltera en masse et se débarrassera du frère ennemi. La Sicilia se remet lentement de ses blessures et commence une nouvelle prospérité économique, laissant, à tort, de côté le métier des armes.

5045 L'apparition des bélals provoque une véritable effervescence, et alimente de nombreuses rumeurs qui se transformeront en légendes, plus aucun bélal n'ayant été vu par la suite. La Sicilia développe son commerce avec le continent, et une école de Maîtres d'Esclaves est créée à Syr. De nombreuses autres le seront en Sicilia par la suite.

5105 Le nouveau siècle marque la domination des spanyards qui ont monaitairement englouti la Sicilia. Mais leur occupation sera tolérée, car ils contribueront à la santé économique de l'île, renouant même avec le royaume déchu d'Italia. S'en suivra une période presque faste et sans histoire.

5287 Messine est dévorée par les flammes d'Olon Macaricci, le Grand Purificateur. Sa croisade contre les parias et la fange de la société aura causé quelques 2 000 morts en tout. Le bilan à l'actif de ses adeptes ne cesse de s'alourdir de décade en décade.

5289 La Guerre des Gangs éclate, plongeant la Sicilia dans le Chaos, et hébétant l'administration spanyarde. Malgré tous ses efforts, l'Empire du Milieu ne parvient pas à la juguler, et devient de plus en plus gourmande en impôts.

5294 Le Roi-Prince Ariano accepte l'aide de la Granbretanne pour freiner l'Espanya. Ses diplomates à la cour de l'Empire du Milieu font miracle et l'Espanya relâche son emprise sur l'île.

5297 Les dockers manifestent. Leur mouvement tourne à l'émeute avant d'être sévèrement réprimé. Finalement, ils obtiennent en partie gain de cause.

5298 L'Empire de Granbretanne joue cartes sur table et envahit la Sicilia. En fin d'année, débute une nouvelle guerre des gangs.

5299 Le 17 avril de cette année marque la fin de l'Empire Ténébreux. La Reine Flana est dorénavant à la tête de la Granbretanne et interdit le port du masque. Dans la confusion générale et la débâcle des troupes de l'Empire, il faudra attendre le début du mois de mai pour que les siciliens apprennent la nouvelle. Grâce aux courriers et aux ornithoptères, Horatius et Duhann sont au courant bien avant, mais chacun complote dans son coin. Tandis que Duhann envoie de fidèles acolytes porter son serment d'allégeance à la nouvelle Reine, Horatius rassemble ce qui reste de la garnison granbretonne pour affermir sa position, espérant rester maître, mais cette fois à son propre compte, de la Sicilia. Il se retranche dans le palais royal de Palerme, ses troupes déployées dans la ville. Accalmie dans la Guerre des Gangs, tout le monde participant à la libération. Au bout de deux semaines d'une guérilla forcenée, les derniers animaux granbretons se rendent aux siciliens. Le palais royal tombera deux





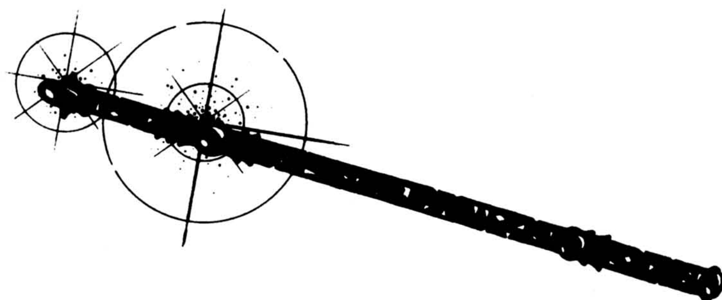


semaines plus tard, au terme d'un siège mortel. Le nouveau Roi sicilien (en fait une Reine : Laura d'Evechio) ne sera pas choisi avant Juin, et son élection par le peuple provoquera une levée de boucliers chez les nobles, qui eurent trop souvent tendance à pactiser avec l'Empire. Bien sûr, la Sicilia se débarrassera tant qu'elle en aura l'occasion de la lourde tutelle spanyarde.

5300 La Guerre des Gangs reprend de plus belle. Mafieux comme innocents seront frappés lors de spectaculaires attentats. L'Etna explose une fois de plus, mais son cône ne résiste pas à la nouvelle éruption. Le volcan devient un gigantesque lac de lave bouillonnante. Adrano est emportée par la coulée. Il n'y aura que peu de survivants. Areale et Tane renforcent leurs dispositifs anti-lave. La Reine Laura échappe de justesse à un attentat grâce à l'intervention d'aventuriers qui ont gagné sa confiance lors de la résistance.

5301 Nouvelle accalmie dans la Guerre des Gangs. Les échauffourées sont toujours courantes, mais moins mortelles. Les malachi sont reconnus comme membres à part entière de la société sicilienne. Les spanyards réclament leurs droits sur la direction de la Sicilia. Une nouvelle armée, endurcie et déterminée, se lève pour parer une éventuelle invasion spanyarde. L'Italia et la Sicilia font corps défensif. Finalement, la Grékie manifestant également par les armes son désir d'indépendance, l'Espanya abandonnera son espoir de domination sur la Mer du Milieu.

5302 La Reine Laura est assassinée par les Couteaux Rouges. Areale est également emportée par les violentes coulées de lave, mais il n'y aura que peu de morts. L'Etna se déverse maintenant dans le Détroit de Messine. La Guerre des gangs s'achève enfin, faute de combattants. Les criminels préfèrent en revenir à de petites bandes désorganisées sans danger les unes pour les autres. Frank, l'aîné des fils de la Comtesse Andrea d'Enna, devient le nouveau Roi de Sicilia. Il sera appuyé par la majorité de la noblesse sicilienne et à l'avenir conseillé par Florin (sous un faux nom), enfin revenu d'un long exil en Grèce où il aura rencontré les maîtres de son mentor, le Prophète. Une nouvelle ère de paix durable commence enfin pour la nation.









CHAIR ET METAL

Les connétables de l'Empire Ténébreux comme tous les grands conquérants des temps anciens avaient compris que la Sicilia était la clef de la Méditerranée. Sa conquête devenait une priorité dans l'esprit tortueux de Huon, l'empereur immortel de Granbretanne. Il fit alors appel à un renégat sans scrupule, William d'Averc. Le sang des innocents allait nourrir une fois de plus cette terre brûlée.

Extraits des Chroniques d'Erlan de Parye

Ce supplément pour le jeu Hawkmoon comprend une grande campagne prenant pour cadre la Sicilia et la description complète de cette île.

Chair et Métal : cette campagne en six volets plonge vos joueurs dans la Sicilia opprimée par le joug granbreton. Les intrigues politiques, la rébellion, la mafia, des mutants et une secte de sorciers à l'ambition dévorante constituent les ressorts principaux de ces aventures passionnantes. Les aventuriers devront dénouer plusieurs intrigues enchevêtrées, affronter des ennemis cruels et puissants, explorer des lieux antiques et triompher des créations scientifiques de puissants sorciers.

La Sicilia : cette partie du supplément donne toutes les informations détaillant cette île, le cadre de la campagne Chair et Métal. Vous y découvrirez présentés à la manière des duchés de la France : son histoire, sa population, ses personnages marquants, ses religions, ses sectes, ses armées et encore bien d'autres informations. En plus, ce supplément comprend aussi la description complète de l'île de Malte.



ISBN : 2-906897-58-2

Vous devez posséder un exemplaire des règles de Hawkmoon pour pouvoir exploiter pleinement ce supplément.

Prix : 144 F